

br. 58

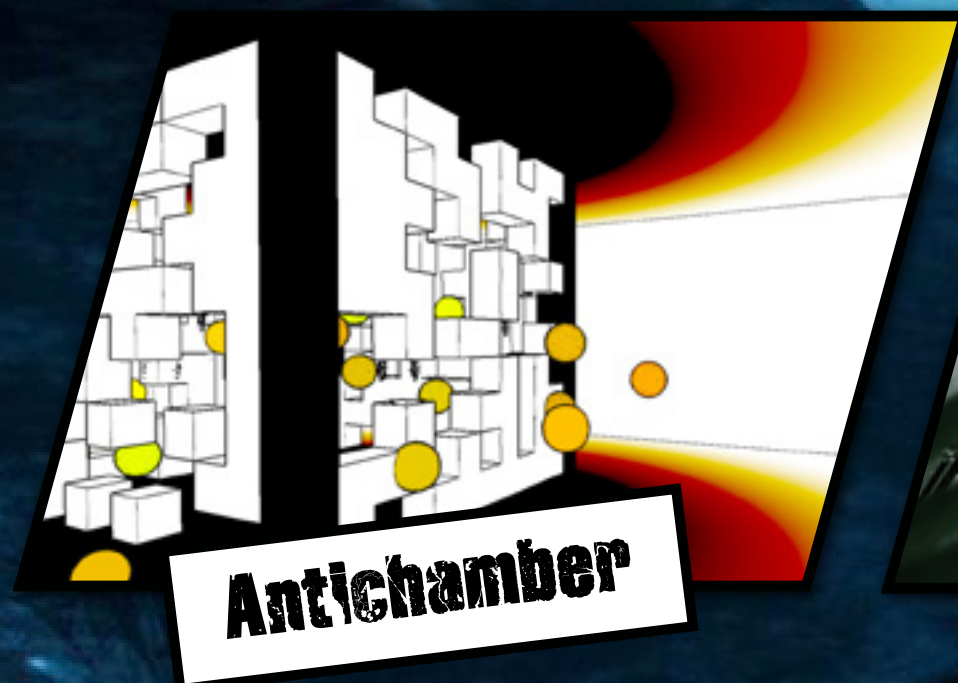
februar 2013.

play!
z i n e

KLAN RUR

COVER STORY

Metal Gear Rising Revengeance



Antichamber



Crysis 3

Dead Space 3 | Skulls of the Shogun | Nova Batman igra | Assassin's Creed IV? | TMNT | ALIENS: Colonial Marines | Novi Obscure

**BROJ 58 – FEBRUAR 2013.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SARADNICI:Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmitar Đ.
Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Diklić**ART DIREKTOR:**

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!

U OVOM BROJU... | PLAY! 58

UVODNIK.....3

FLASH5

13TH PAGE.....13

INTERVIEW.....17

• Heavy Gear: Assault.....17

HARDWARE.....20

• PlayStation 4.....20

PREVIEWS.....24

• The Showdown Effect.....24

• Destiny.....26

• The Incredible adventures of
Van Helsing.....29

REVIEWS.....33

• Crysis 3.....34

• Metal Gear Rising: Revengeance.....37

• Dead Space 3.....41

• Skulls of the Shogun.....47

• Proteus.....50

• Antichamber.....52

• ALIENS: Colonial Marines.....54

• World of Tanks: Kineski Tenkovi.....57

• SINE MORA.....64

Loše igre, dobre igre

Moram vam reći da smo malo iznervirani lošim igrama u proteklom februaru i odnosom developera i izdavača prema ljudima koji su te igre platili. Prvo je Dead Space ispao nikad gluplji prosek, čisto zbog gramzivosti izdavača, a onda je Aliens: Colonial Marines zakucao svaku lošu igru u poslednjih par meseci i narednih par meseci.

Srećom bilo je dobrih igara i zabavnih i više zanimljivih nego zabavnih. Tu je i mart, a u njemu gomila naslova. Ne bih znao odakle da počnem ali ću pomenuti BioShock: Infinite i Tomb Raider. Biće zanimljiv i pun posla ovaj mart.

A i SONY je najavio zvanično PlayStation 4, doduše bez konzole. Čekamo odgovor od Majkrosofta u vezi NextBox-a.

No vratimo se na igre. Pored ovakvih bednih pokušaja naplate 50€ od poštenih gejmera na konto naslova kao što su Aliensi i Dead Space 3, zapita se čovek šta li nas još čeka od razočarenja? Glavna fora u poslednje vreme je preorder. Tada izdavači mogu da uzmu najviše para, pored dana izlaska igre, jer naplate punu cenu, a zauzvrat vam daju koji ajtem, možda dodatni DLC ekskluzivno samo za preorder i slično. Ali šta igrač dobija time? Plaća punu cenu igre koju niko nije igrao niti zna šta kupuje već radi to na lepu reč izdavača koji mahom većina debelo lažu i godinama

sve više podvaljuju felerične proizvode. Prve recenzije igara možete najranije videti par dana pre izlaska, kada se preorderi već završavaju ali možda nećete imati para ili nešto deseto tada. Mutna su to posla.

I tako, pored toga, druga glavna fora je uglavljivanje mikrotransakcija u sve igre pod parolom „pa ok, možda ste nam platili igru 50€ i možda je loša, ali ako kupujete ove jeftine ajteme za 0.99€, garant će vam biti bolja igra i lakše ćete pobediti“. EA je u toku pisanja ovog teksta najavio da će u svim narednim naslovima iz njihove kući biti mikrotransakcija. Zašto? Jer ljudi izgleda to kupuju, nažalost.

Da ne pominjemo Season Pass! Sada svaka igra ima Season Pass koji kada kupite imate sve DLC-eve kada se pojave. To je kao ok ali opet, tom logikom više ni jedna igra ne košta 50€, već 50€+25€. Tako da je igra 75€, pa još ako ima ingame trošenje para, nećete se lepo provesti. Pogotovo je loše jer sve više stičemo utisak da su DLC-evi namerno izgurani iz glavne igre da bi moglo da se kešira na njima dodatno posle. Ili to ili su nakalemljeni na brzinu radi brze love ali „dodaju bitne stvari osnovnoj igri te su – MUST HAVE“. Ono, nije „ekspanzija“ već DLC. A i ekspanzija je tek tragikomedija danas. Pogledajte samo StarCraft II. Umesto jedne igre od 59.99€, imate tri dela jedne igre od po 59.99€.

Ubisoft je tu našao zlatnu sredinu, nisu ni blizu omrženi kao EA koji vam neće reći da bi prešli Mass Effect 3 i skapirali sve, ne vreda samo igra već i dodatni DLC-evi koji izađu još dodatnih toliko evara kao sama igra. Ne, Ubisoft izdaje Assassin's Creed svake godine i svake godine pred tu super novu igru, ostale su na popustu. Ali pošto je poslednja igra izašla pre godinu dana, ne može biti veliki popust ali je popust, a nova igra izlazi i tako vi platite prošlogodišnju igru na popustu plus Season Pass nekih 50€. I ljudi kupuju, sve poskupljuje jer se vidi da se može, a izdavači se ne stide para i prilika - fatalna kombinacija po igrače u high end gaming industriji. Kao i uvek, sami smo krivi za 51% ovog problema ali je lakše konzumirati nego misliti.

Tu ću za kraj samo dodati da je u trenutku pisanja ovog uvodnika, Ubisoft potvrdio i još jedan novi naslov – u pitanju je Assassin's Creed IV: Black Flag. Srećom, Ubisoft još nije došao do tog stadijuma da podavljuje (pre)loše igre ali - nikad nije kasno da se počne. Nego o tome ćemo u narednom broju, kada bude više detalja. Do tada, listajte ovaj prekul broj i bacajmo hejt na gramzive izdavače-podvaljivače ;)



**IN CASE
OF FLAME
SIGN OUT**

SW fliperi

Verovatno najpopularnija pinball franšiza uskoro dobija i Star Wars izdanje. Zen Studios je najavio da planira ukupno čak 10 Star Wars Pinball izdanja a za početak su obelodanjeni planovi za prva tri koja će biti bazirana na epizodi 5, Boba Fett-u i Clone Wars animiranoj seriji. Sve ove će biti dostupno kao DLC u već postojećim Zen Pinball igrama na svim mogućim platformama, a ako vas zanima konkretno:

- Pinball FX2 na Xbox LIVE Arcade i Windows 8
- Zen Pinball 2 na PlayStation Network za PlayStation 3 i PlayStation Vita
- Zen Pinball 2 na MacApp Store
- Zen Pinball na AppleApp Store
- Zen Pinball HD na Google Play Store



Psychonauts 2, ipak ne

Na kratko se pre nekih godinu i više Tim Šejfer bromansirao sa Mojangom/ Noćom preko twitera i od toga je nastao dil da Noć investira u novu Psychonauts 2 igru. Sada to sve pada u vodu. Zašto? Pa Double Fine tj. Šejfer je procenio da bi izrada iste koštala 18 miliona. Nije da Noć nema para ali je on više mislio na dva miliona kao "par miliona" nego na dva puta devet miliona dolara.



Brutal Legend na PC-ju

Upravo tako, ova osrednja igra Tima Šejfera od pre nekoliko godina je magično našla put i do PC platforme. Kako i zašto je to tako, ne znamo ali je igra dostupna na Steam-u za 15€. Mi smo igri u 39-om PLAY!-u dali možda prejakih 88 ali u tom trenutku ta igra nije vredela 50€ kao konzolno izdanje uprkos toj preteranoj oceni. Možda nađe nove fanove među PC publikom sa ovim više nego korektnom cenom.



Tomb Raider strip

Po običaju, Dark Horse se umešao opet u gaming vode pa tako u saradnji sa Square Enixom nastaje Tomb Raider strip, koji će biti prequel predstojećoj igri. Strip će imati šest delova i zvaće se Tomb Raider: The Beginning, a za scenario istog je odgovorna Riana Pračet, koja radi i scenario igre, inače ćerka famoznog Terija Pračeta. Igra je potvrđena za 5-i mart ove godine.



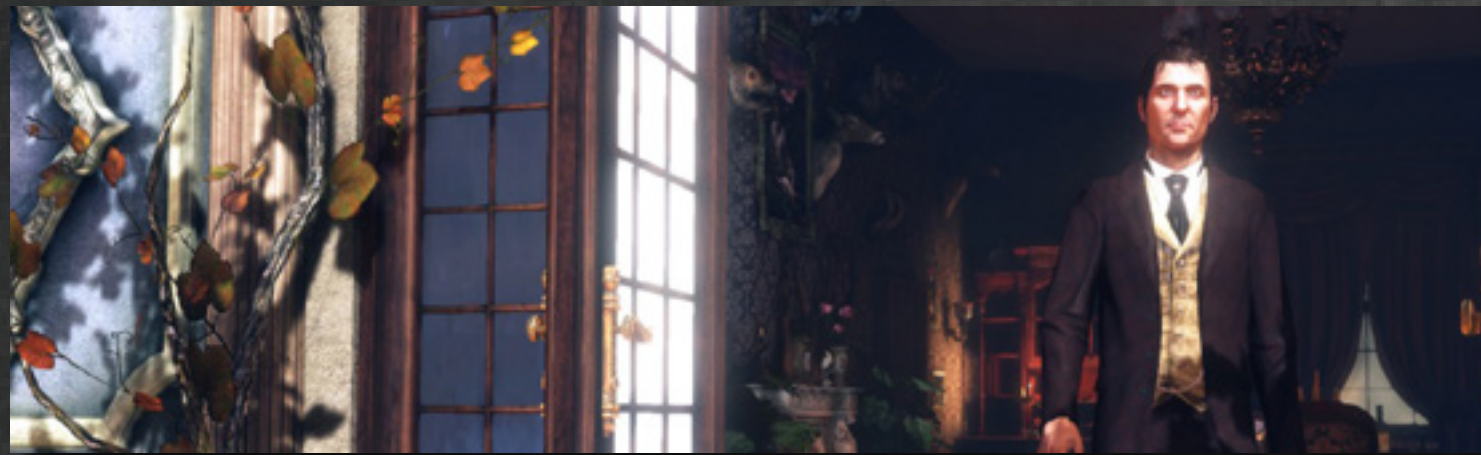
ARMA III

Prvo je igra odložena, a sada ARMA III neće biti smeštena na ostrvu Lemnos kako je prethodno najavljeno i na kojem su dva developera uhapšena pre par meseci od strane grčkih vlasti zbog sumnje za špijunažu. ARMA III će se smestiti na fiktivno ostrvo Altis. Naravno većina tog ostrva je bazirno na pravim mestima širom Mediterana ali kako developeri tvrde i pored toga imaju svoj unikatni pečat.



Nova Šerlok igra

Nažalost, nema veze sa istoimenom BBC serijom i trećom sezonom, sry. Nego, u pitanju je nova Šerlok Holms igra pod nazivom Crimes & Punishments i razvija je Frogwares za Focus Home Interactive. Šerlokove igre poseduju određenu i vernu bazu igrača, a oni će se obradovati da čuju da će igra koristiti Unreal Engine 3 što u startu znači da će izgledati daleko lepše nego prethodne igre. Igra će se pojaviti za PC, PS3 i Xbox 360, a datum izlaska je za sada totalno nepoznat sem da je u pitanju ova godina.



The Witcher 3 Wild Hunt

U poslednjem izdanju GameInformera je potvrđeno da CD Projekt RED radi na novom Witcheru. Pa se tako naš omiljeni ne-gej veštac – Geralt, vraća na naše male ekrane i to u golemoj open world igri. Svet će navodno biti 20% veći od Skyrima i 40% veći od prošlog Witchera. Navodno će Geralt prelaziti iz kraja u kraj mape bez loading ekrana, a to će moći da radi peške, na konju, čamcima i ko zna čime još.



Capcom u prošloj godini

Bez obzira na slabije od očekivanih rezultata za Resident Evil 6 i DmC, Capcom ipak beleži porast u prodaji i profitu u poslednjih godinu dana. I to u odnosu na prošlu godinu porast u prodaji od 44 procenta i porast u profitu od 45.9 procenata. Za ove rezultate najviše mogu da zahvale poslovanju u Japanu gde je Dragon's Dogma bio veći hit od očekivanog kao i Monster Hunter Tri G za Wii U. Osim ovoga odlične rezultate beleže i na rastućim tržištima social i smartphone gaming-a, takođe u Japanu. Resident Evil serijal je sa druge strane očigledno u krizi što se najbolje vidi u rezultatima koje beleži RE6. Capcom je danas saopštio da je igra prešla 4.8 miliona u prodaji što je ipak znatno manje od 7 miliona koliko su oni prognozirali. Reboot Devil May Cry serijala takođe nije ispunio očekivanja i Capcom je smanjio prognozu očekivane prodaje do 31 marta sa 2 miliona na 1.2 miliona. Da podsetimo i na to da je Devil May Cry 4 prodao 2 miliona kopija u prve dve nedelje od izlaska u februaru 2008.

CAPCOM

HITMAN film, opet

FOX poseduje prava na snimanje HITMAN filmova, sigurno se sećate poluok Hitman filma od pre par godina sa Timoti Olifantom u glavnoj ulozi i .. uh, um.. negativcem koji jako liči na D. Đi**sa. E pa taj isti FOX je sada u fazonu da radi reboot toga i da bi se novi film navodno zvao Agent 47, a kojeg bi glumio Pol Voker kojeg znate iz filmova kao što su Fast and Furious i Fast and Furious, a najverovatnije ima još filmova ali nas pamćenje izdaje. Da sve to bude potpunije, film bi režirao Aleksander Bah, poznat po, pa ni jednom filmu već reklamama. Ovaj projekat ne može nikako da omane.



The Vanishing of Ethan Carter

People Can Fly studio, koji je ugašen, a poznati su po Painkiller igrama i nama dragom Bulletstormu, sada su okupljeni pod nazivom The Astronauts i spremaju novu igru. Ta nova igra se zove The Vanishing of Ethan Carter gde će igrači biti u ulozi istraživača koji poseduje natprirodne moći putem kojih vizuelizuje mesta zločina i pomaže da se isti razreše. Vaš trenutni slučaj vas vodi na planinu u potrazi za nestalim dečakom, nažalost šta će vas sve tamo sačekati pretpostavljamo da nije lepo. Sasvim zanimljiv smer i žanr za koji su Astronauti opredelili, nadamo se da će biti još informacija skorije.



NFS film noviteti

Najnoviji info u vezi najavljenom Need for Speed filmu je da će se u njemu pojaviti i Majkl Kiton. on će biti u ulozi ekscentričnog domaćina neleganih auto trka. Sem toga nije ništa dalje objavljeno, a inače u filmu pored Kitona glume i Aron Pol, Imodžen Puts, Dominik Kuper, Kid Kadi, Ramon Rodrigez i Rami Malik. Priča prati Aron Polovog lika kojem je smešteno ubistvo i... pretpostavljamo da je to glavni zaplet plus random trke.



Assassin's Creed IV?

Iv Gijemo, glavni baja Ubisoft-a je na sastanku sa investitorima najavio da planiraju da izdaju novu Assassin's Creed igru tokom fiskalne 2014. Igra će najverovatnije biti najavljena na ovogodišnjem E3 sajmu, a zanimljivo je da će igra imati nove likove i novo razdoblje. Tako da je priča o Dezmondu izgleda totalno gotova i kreće muženje franšize bez blama te postoji bojazan da serijal ode u čabar kao i Prince of Persia. Iv je tu dodao i da je Assassin's Creed III prodat u 12 miliona jedinica širom sveta.



TMNT

Još jedna licencirana igra stiže iz Activisiona, u pitanju su Nindža Kornjače. Nickelodeon je napravio dil sa Activisionom da pretoče trenutnu iteraciju Teenage Mutant Ninja Turtles CGI serije u video igru. Licenca obuhvata nekoliko narednih godina tako da možemo očekivati više igara najverovatnije. Iskreno se nadamo da Activision neće postupati sa TMNT franšizom kao što inače obrađuje licencirane igre i nadamo se više nečemu kao što su bile protekle dve Transformers igre, a ne kao Spajdermen naslovi i ostali licencirani showelware koji Activision izbacuje u poslednje vreme.



ObsCure 2.5D

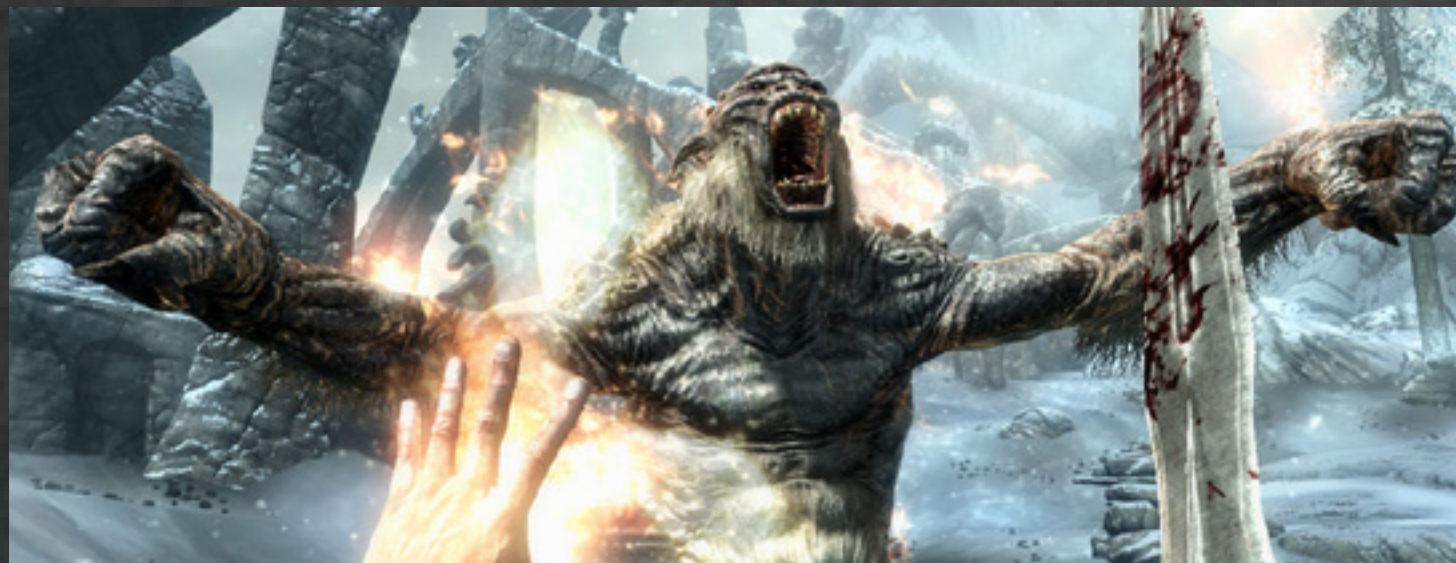
Iz Focus Home Interactivea nam dolazi zanimljiva najava za Obscure, 2.5D platformsku horor igru. Vi ste u ulozi jednog od četiri učenika i morate se nekako promuvati kroz razne spodobе i horor klišee. Obscure podržava co-op pa tako sve to možete i u društvu ako ste slaba srca pa neko mora da bude uz vas i smanjuje vam tenziju.

Deluje zabavno, volimo co-op igre, a najviše ovlimo kada one izlaze i za PC, kao i Obscure što će izaći (pored PSN i XBLA verzija). I ako vam ovo sve zvuči jako poznato, ne brinite, nije deja vu već ste se samo setili ObsCure horor igara iz prve polovine 2000-ih u kojima vodite jednog od nekoliko učenika i ... oh, wait. E pa u pitanju je isti serijal, isti IP ali nova izvedba, dosta zabavnije i user friendly i politički korektnije.



Skyrim texture pack

Izašao je Dragonborn DLC i to je sve lepo ali znate šta nije toliko lepo? Grafika u Skyrimu, koliko god bila dobra igra na trenutke se osećate kao da ste upali u lowrez bunar. E pa tu je oficijelni HD texture pack i to kada pišemo "oficijelni" – to znači da ga je izdala Bethesda lično. Čak su vam i olakšali posao i stavili na Steam u vidu besplatnog DLC-a. Pa pravac - <http://store.steampowered.com/app/202485/>



Novi novi Vegas

Predsednik Obsidian-a, Fergus Urhart je izjavio kako postoji mogućnost da naprave još jednu Fallout: New Vegas igru. Što je sasvim i logično imajući u vidu da je Fallout: New Vegas odlično prošao i kod kritičara i igrača.

Kako dalje Fergus navodi, jedna od većih prepreka u svemu je što se životni vek sadašnje generacije konzola odužio i da bi tu imali problema sa izdavačima i možda čak i sa Bethesdaom. Sve to je ipak samo želja i neka zamisao, tako da ne treba da očekujemo novu Fallout igru još.



Batman: Arkham ????

Yahoo Finance je ležerno objavio transkript diskusije o rezultatima i uspesima Warner Bros. Entertainment-a. Tu se sitno i kratko umuvala i informacija koju izgleda niko nije primetio do sad, a u pitanju je nova Batman: Arkham igra. I ne samo to, već da će se igra pojaviti čak ove godine. Tačniji citat je:

And we also have a strong games release this year, which will include the next release in the Batman Arkham franchise. So all in all, we expect Warners to post another very strong year in 2013. And with a little luck, the year should be as good or maybe even a little bit better than 2012.



Otkazan Wildman

Upravo tako kako piše, kickstartovani Wildman RPG je otkazan par dana pred kraj fundiranja i na pola cifre od tražene tj. nekih pola miliona od zahtevanih 1.1 milion dolara. Pre nekoliko nedelja Gas Powered Games je morao da otpusti dosta svojih zaposlenih iako su javno govorili da to neće uticati na Wildmana. Pa, igra je ipak otkazana i to je možda najbolje dok nisu totalno zaglibili u bankrot i besparicu. Zvanično obaveštenje na Kickstarter strani glasi: Greetings Kickstarters.

We have some news today. We are canceling the Wildman Kickstarter. At this point, it makes sense for us to focus our attention on other ways to keep Gas Powered Games running. Unfortunately, we are unable to share any specifics in public. When we have news to share, we will be posting it on our site. If you want status updates, or if you want to continue discussing Wildman and/or this Kickstarter, please consider migrating over to forums. gaspowered.com.

We are profoundly grateful to those of you who backed this project and Gas Powered Games. Your passion and hard work put us in a position to write this exciting new chapter in the history of GPG.



System Shock 2

Veliki žal nas je obuzimao godinama zbog nedostupnosti ove igre u prodaji, a ako ste je našli, to je bilo retail izdanje igre koje je možda radilo, možda i nije. Onda se pojavio magični neoficijelni apdejt pre par meseci i spasao stvar. Sada i bolje, igra se pojavila upravo na GoG-u po ceni od 9.99\$! Sreći kraja nema, a navodno će se igra pojaviti i na Steamu.

Veliki problem sa igrom koja je završila u limbu manje-više odmah po izlasku je raspad Irrational-a tadašnjeg i Looking Glass-a i prava koje je posedovao EA. Night Dive Studio je iscimao malo celu stvar i evo igre

http://www.gog.com/gamecard/system_shock_2



Rayman Legends

Pravi mali kaos je nastao od kako je Ubisoft objavio da Rayman Legends više nije Wii U ekskluziva i da je datum izlaska pomeren za septembar ne bi li igra izašla i za PS3 i X360 u isto vreme.

Wii U verzija igre je trebalo da izađe 26. februara. Najpre se jedan od developera oglasio na popularnom forumu na internetu gde je napisao kako su "ljudi u odelima" iz Ubisoft-a omalovažili njihov veliki trud i prekovremeni rad ne bi li igru završili do predviđenog datuma.

Fanovi Wii U-a su naravno svoje nezadovoljstvo izrazili gde su stigli a stvar je otišla i korak dalje kada se i cenjeni game dizajner i tvorac Rayman franšize Michel Ancel pridružio protestu developera.

Ubisoft je na sve ovo odgovorio tako što je obećao još jedan demo za Wii U verziju. Zaista ne verujemo da je ovo utešilo bilo koga.

U svakom slučaju, septembar, novi Rayman za svakoga. Verujemo da imajući u vidu da igra više nije ekskluziva uskoro možemo očekivati i ostale platforme pored Wii U, PS3 i X360. Znamo kakav je bio slučaj sa Rayman Origins.



Wii U

Nintendo ima velikih problema od launch-a Wii U.

Poslednja vest oko Wii U-a je da je sistem u Americi u januaru prodat u rasponu između 45 i 59 hiljada primeraka što su zaista očajne brojke. Ovako nisku prodaju nije zabeležila ni jedna konzola iz prethodne generacije ni u svojim najgorim mesecima.

Osim u Americi Wii U beleži lošu prodaju i u Evropi, pa čak i Japanu.

Neki od UK retailer-a su se čak oglasili sa zahtevom za novim strategijama i pre svega sniženjem cene ne bi li proizvod postao atraktivniji potencijalnim kupcima, opciju koju je nedavno Satoru Iwata odbacio.

Nintendo je inače nedavno smanjio prognozu za prodaju Wii U do kraja marta sa prvobitno očekivanih 5,5 miliona na 4 miliona.



Steam + Linux

Steam je konačno dostupan i na Linuxu. Od sada Steam klijent možete pokrenuti i na Ubuntu, najpopularnijoj Linux distribuciji.

Valve kao Valve, ovo je rešio da proslavi sa velikim popustima u koje je uključeno preko 50 različitih naslova. Steam na Linuxu ima naravno i Big Picture mod a Valve od kombinacije ova dva očekuje velike stvari u budućnosti sa svojim Steam Box-om.



Nintendo Direct

Nintendo je održao novi Nintendo Direct koji je uglavnom bio posvećen predstojećim izdanjima za 3DS uz poneku vest i za Wii U.

Prvi čovek Nintenda Satoru Iwata je 2013-u nazvao godinom Luidija i osim novih klipova iz Luigi's Mansion: Dark Moon, za ovu godinu najavio i Mario and Luigi: Dream Team, novu igru u seriji RPG naslova u kojima startuju Mario i Luidi. Kada je Wii U u pitanju, najavljen je New Super Luigi U, DLC za New Super Mario Bros. U, opsežan projekat koji će celu igru prilagoditi za Luidija.

Osim ovoga za 3DS u 2013-oj su najavljeni Animal Crossing: New Leaf u julu, Fire Emblem: Awakening u aprilu, novi Mario Golf kao i Nintendo eShop naslovi: Mario and Donkey Kong: Minis on the Move, Kersploosh! i HarmoKnight.

Možda i najinteresantnija najava je Donkey Kong Country Returns 3D, port sjajnog naslova sa Wii-a za 3DS.



The Last of Us odložen

Naughty Dog je saopštio da je datum izlaska The Last of Us pomeren sa prvobitnog 7. maja na 14 jun.

Obrazloženje naravno standardno, potrebno im je još vremena ne bi li dostigli željeni nivo koji su zamislili. Evo šta su tačno rekli ovom prilikom: "As a team we pride ourselves on setting a very high quality bar for every aspect of our games – gameplay, story, art, design, technology and more. We want to make sure The Last of Us raises that bar even further – for ourselves, and most importantly, for our fans."

Inače prilikom da oprobaju The Last of Us prvi će imati vlasnici God of War: Ascension uz koji će ići i demo sa jednim chapter-om iz željno očekivane nove igre Naughty Dog-a.



DARK

Nismo o Darku čuli ništa pametno već neko vreme. U stvari nismo čuli ništa. Pri početku razvoja igre nam je Dark delovao interesantno, ali je sada igra dobila trejler i kaver art i nekako nam deluju kvazivampiričasto-stealthasto nešto, sa osrednjom grafikom i nismo sigurno kojom publikom. Na omotu na ovaj bajko ima malo Čeningtejtumast pogled, a teglajnovi u trejleru su nekako previše klišeizirani. Da li je ovo akcioni pandan Tvajlajtu? Ne znamo, nadamo se da nije. Igra izlazi negde na leto za PC i Xbox 360.

<http://youtu.be/RBdmHdxJo7g>



Black Mesa: Insecurity

Ovo je sve čudnije ali tu je još jedan mod za HL2 mod i rimejk prve HL igre – Black Mesa. U pitanju je takođe rimejk Half-Life: Blue Shift ekspanzije za prvu Half-Life igru. Samo ovaj put je ovo mod za mod. Sad je samo pitanje da li ćemo videti pre ovaj mod ili poslednji nivo za Black Mesu?

Detaljnije: <http://www.moddb.com/mods/black-mesa-insecurity>



Watch Dogs ove godine?

Postoji šansa da Watch Dogs, Ubisoftov novi open world naslov, se pojavi krajem ove godine. Bar sudeći po navodnom promo materijalu koji je procureo na internet. U njemu se pominje da će se igra pojaviti za praznike 2013 za sve kućne konzole. Inače je prethodno najavljeno da će igra izaći za Xbox 360, PC, PS3 ali imajući u vidu da bi u istom periodu trebalo da se pojave najverovantije i PS4 i novi Xbox, nije nemoguće da će i one biti u jednačini. Ubisoft inače ne potvrđuje još uvek ništa.



Liberation nagrađen

Nekako su portabilni spinoff naslovi velikih franšiza uvek u debelom zapečku i služe uglavnom da dodaju keš i propagandu na glavni proizvod ali prošlogodišnji dodatak Assassin's Creed-u 3 za PS Vitu – Assassin's Creed 3: Liberation je tu totalno obrnuo uloge. Liberation je super prošao test kritike, a i igrača. I to je igra prošla toliko dobro da je upravo dobila Writers Guild of America nagradu za Outstanding Achievement in Video Game Writing. Doduše, konkurencija je bila mlitava ali ironično se tu nalazio i Assassin's Creed 3. Pored AC3, liberation je prevladao nad očajnim 007 Legends, Epic Mickey 2: The Power of Two, Halo 4 i Uncharted: Golden Abyss.

Džil Marej, scenaristkinja ove igre tom prilikom je i protvitovala sledeće:

Holy crap, we won the Writers Guild of America award for game writing. This actually just happened.



SRBY PLUMSTATION 4S



Krajem februara redakcija PLAY! magazina dobila je poziv za konferenciju za novinare koju organizuje Ministarstvo telekomunikacija a tiče se najave novog projekta u okviru kampanje „IT Šljiva 2033“, odnosno projekta potpune dominacije naše zemlje na tržištu informacionih tehnologija u narednih 20 godina. Konferencija je održana u Indiji, domaćoj silicijumskoj dolini, kako je nazivaju mnogi a inspirisana je skorašnjom prezentacijom PlayStation 4. Kako navode u Ministarstvu, vizionarska konferencija Sonija pokrenula je i naše stručnjake da se pre vremena obrate javnosti i najave velike uspehe domaće industrije.

Srby PlumStation 4S naziv je na konferenciji najavljene domaće igračke konzole. Prezentacija je započela izvođenjem numere „Ne može nam niko ništa, jači smo od sudbine“, Mitra Mirića, koji je ujedno angažovan kao globalno promotivno lice PS4S. Vodeći dizajner konzole, Ašok Murti, rekao je da se naša država koja stoji iza konzole vodila trendovima u industriji i željama mnogobrojnih igrača, te da konzola izgleda „čarobno“ i da je PlumStation 4S „novo crno“ u svetu gaminga. Nakon njegovog uvodnog izlaganja, sam izgled konzole odnosno uređaj nije predstavljen, jer – „šta bismo imali da prikažemo kasnije, ako sada sve otkrijemo“, rekao je gospodin Murti.

Prešlo se na tehničke specifikacije – procesor sa 17 jezgara, najnovija grafička kartica koja na sebi poseduje 30 gigabajta ugrađene radne memorije, ne jedan već četiri moćna hard diska pokreću sistem i omogućavaju smeštanje podataka a sve fanove, kako navode inženjeri, obradovaće činjenica da se u konzolu implementira sistem automatskog popunjavanja tiketa omiljene kladionice a glavni ekran prilikom uključivanja uređaja prikazuje najnovije političke vesti iz zemlje. Sistem dolazi sa standardnim DVD čitačem, a igre će moći da se kupuju i putem interneta a plaćaju BusPlus karticom putem ugrađenog čitača unutar konzole.

Glavni inženjer, Milutin Mrkonjić, rekao je da je konzola toliko brza da je to nešto „neviđeno“, kao i da će zasigurno biti gotova pre zadatog roka. Građani Srbije već od sutra u budžet mogu da uplaćuju „koliko smatraju da treba“ za novu konzolu, jer će to ujedno biti i cenovni model – „svako plaća onoliko koliko može i smatra da treba“, istakao je glavni finansijski direktor projekta, Mlađan Dinkić. Dinkić je ujedno i autor muzike u 4 od 5 naslova koji će se pojaviti istog dana kada i konzola.

Potom se prešlo na demonstracije glavnih naslova PlumStation 4S konzole. Prikazani su logoi igara i objašnjen tip svake od njih. Videli smo tako:

Rainbow Six – simulator organizacije gej parade,
Delta Force Tycoon – menadžerska simulacija vođenja grupacije kompanija,
Killzone – sportska fudbalska arkada,
Amnesia: Machine for Pigs – simulator političkog života,
Crysis 4 – simulator svakodnevnog života običnih građana,
God of War – Košarkaški menadžer Duleta Vujoševića
Organizatori su nas potom obavestili da neće biti prikazani snimci iz samih igara, već će nas u narednih 20 minuta zabaviti Kiki Lesandrić i Seka Aleksić, izvođeci svoje najveće hitove.

Kontroleri za PS4S posebno su zanimljivi jer svaki isijava nekom drugom bojom. Da bismo najbolje shvatili koncept sijanja različitih boja, kontroleri su predstavljeni u kompletnom mraku, tako da ih nismo baš najbolje videli niti bismo ih mogli opisati. Fotografisanje događaja je, iz bezbednosnih razloga, bilo zabranjeno.

Zadovoljni smo izašli sa konferencije, ponosni na to što će uskoro naša zemlja biti rasadnik miliona konzola PlumStation 4S koji će se pojaviti u dnevnim sobama ljubitelja video igara iz čitavog sveta. Ostaje samo da sačekamo izlazak konzole, zakazan pre roka, pa da i sami pogledamo kako PS4S izgleda u praksi.

Vršimo servisiranje i Flashovanje **RGH / JTAG Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo i softmodujemo **Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

DreamFall

Ako niste upoznati ili ne se ne sećate, u planu je novi DreamFall naslov i to kickstartovan. No bez brige, sa još nekoliko dana do kraja akcije, DreamFall Chapters: The Longest Journey je lagano pokupio potrebnih 850 hiljada dolara i još malo preko. Tu su i nove fore za sav dodatni novac koji pretekne, pa kažu:

In just over ONE week, we've already reached our target, and Dreamfall Chapters is GO! This is all thanks to you, our fans and friends and supporters. Because of your generosity, your enthusiasm, your tireless dedication, the story will continue and this game is no longer just a beautiful dream: it's real!

And now it's OUR time to deliver. We promise to make the best game we can possibly make, one that lives up to your expectations and the legacy of The Longest Journey saga. A game that we can all be proud of. A game worthy of your generous pledges. And we'll keep you involved, every step of the way.

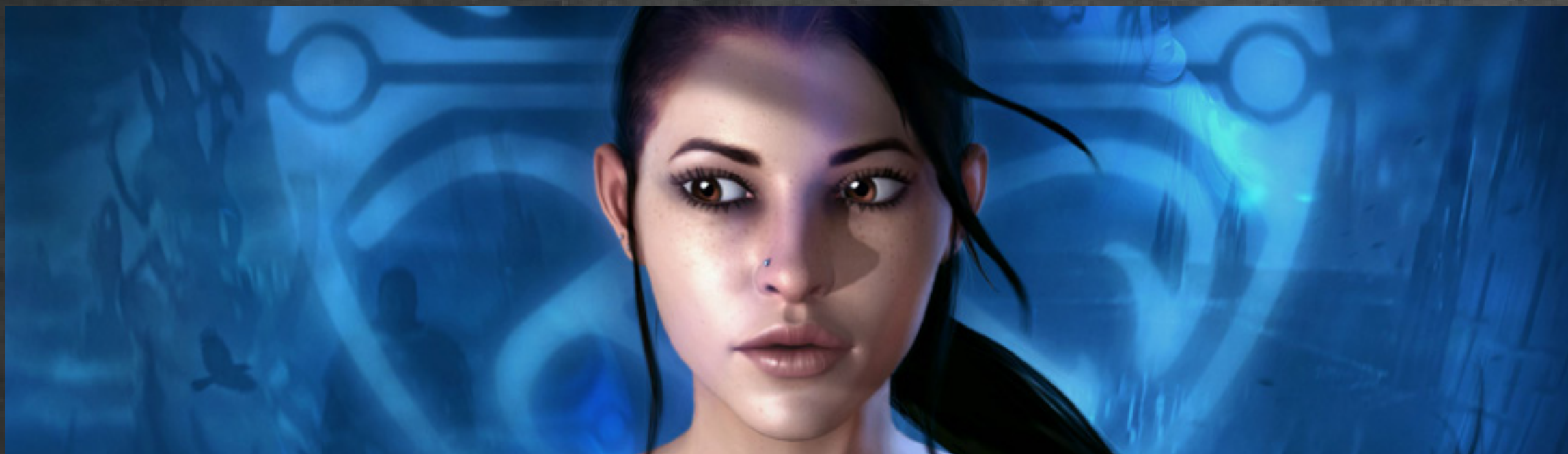
But first: stretch goals!

Coming up at \$900,000 we have the Mac and Linux versions. At \$950,000 we have The Loremaster. And at ONE MILLION DOLLARS we have A Longer Journey. We'll reveal more stretch goals as we go along — and we'll also reveal more exciting details about our ULTIMATE stretch goal, The Longest Journey Home.

Thank you all again for your amazing support. We can't believe we've managed to pass our target so quickly! We have three exciting weeks left until the campaign is over, and we have a TON of cool stuff coming up, including a look at a BRAND NEW location next week, more videos, more concept art, more screenshots, more gameplay, more of EVERYTHING. So please stick around, it's going to be great fun!

Oh, and here is a video message from Ragnar, Martin and Dag:

<http://www.kickstarter.com/projects/redthread/dreamfall-chapters-the-longest-journey/posts/407469>



HL1 problemi

Od svih igara, nismo očekivali da će prvi Half-Life da ima problema i to sa novim apdejtom. Nažalost – tako je. Poslednji apdejt za ovu kult igru je doneo neke veće promene u samom endžinu i time su u Valveu nekako uspeli da osakate modove za Half-Life 1. Prvi su ovaj problem primetili kreatori Cry of Fear moda koji trenutno ne može da se igra i izgleda da oni ne mogu ništa tu da urade pa je lopta trenutno u Valveovom dvorištu po ovom pitanju.

Zvanična izjava:

Warning!

Valve have made an update to Half-Life which (as far as we know), includes engine changes and path changes. The path is now in common/half-life rather than username/half-life.

So far, we have been seeing rendering problems and gameplay problems. In other words, it makes Cry of Fear unplayable. If you can, stay away from updating your Half-Life game, but I doubt you can.

We're not sure if we can release a hotfix for these problems, since it's a lot of changes made to the engine that causes it.

So all we have to do is to wait and pray that Valve fixes these problems as soon as possible. Please make your voice heard and spread this around as much as you can. We want to raise awareness to Valve and let them know they have broken



EA/Zynga tužakanje

Zynga je već neko vreme u polubankrotu, a tužakanje sa Electronic Artsom ne pomaže. Da se podsetimo, EA je tužio Zyngu zbog očiglednog klona Sims naslova – The Ville. Izgleda da je cela ujdurma gotova i da je pao dil ispod žita između ove dve kompanije.

Tu treba napomenuti da je Zynga takođe potom optužila i tužila EA zbog navodnog sprečavanja bivših EA zaposlenih da pređu u Zyngu. E sad, obe optužbe su povučene, što upućuje da su obe strane postigle nekakav dogovor. Detalji nisu poznati ali navodno uslovi tog dogovora ne dozvoljavaju da se oba slučaja pokrenu u nekom kasnijem periodu.



Ultimate (Amazing?) Spiderman

Kako to samo Activison ume, u saradnji sa Diznijem (naravno) sprema “vrhunsku” poslasticu za ljubitelje prošlogodišnjeg genocida nad igrama – The Amazing Spider-Man-a. Ova igra će skoro godinu dana kasnije dobiti Ultimate Wii U izdanje. Datum je 8-i mart, platforma je Nintendo Wii U, cena – ko će ga znati!? Šta dobijate? Pa osnovnu igru sa pratećim DLC-evima kojih ima četiri i tu se računa i onaj jezivi mod u kojem imate skin Sten Lija koji skače po zgradama.

Živo nas zanima kako će ova igra proći na i ovako zaglibljenom Wii U-u i da li će biti malo bolja od prošlogodišnje verzije.



Resident Evil 1.5

Iako Resident Evil serijal već neko vreme stoji na samrti... u stvari polako zabacuje i drugu nogu u grob, Capcom bi trebao da bude presrećan što ima predane fanove ovoj franšizi. Resident Evil, onaj prvi, mator, je imao neku verziju posle izlaska koja je trebalo da postane Resident Evil 2 ali je ceo projekat bačen u đubre i napravljena je nova RE2 igra.

Fanovi kao fanovi, kopali su po đubretu i napravili nešto. To “nešto” je poluigriva verzija tog poluprvog/ drugog Residen Evil-a.

Sve je naravno i dalje u stanju izrade ali .ISO igre možete skinuti odavde - <http://bit.ly/XgAe9Q>

RESIDENT EVIL 1.5

Autor: Aleksandar Ilić

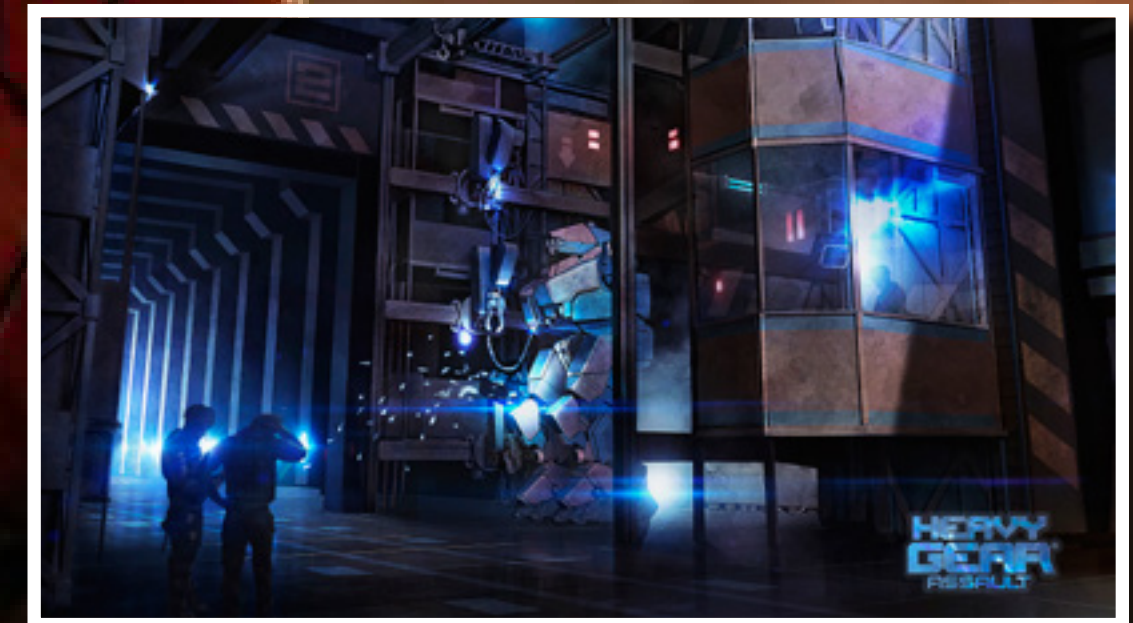
HEAVY GEAR ASSAULT

Robota nikad dosta

Nekako ako se podsetite '90-ih, sigurno se sećate koliko je mecha/robot igara bilo. Tu naravno je prednjačio MechWarrior serijal ali i Heavy Gear jedno vreme. MechWarrior je nastavio dalje dok je Heavy Gear malo posustao. I sad odjednom u relativno kratkom periodu od nekih godinu dana, oba serijala se vraćaju i to veoma ambiciozno. No, ovde je priča o Heavy Gear-u, igri kojoj se okrenuo Activision kada je krajem devedesetih izgubio MechWarrior prava. Heavy Gear univerzum vuče korene još iz 1994, a rasprostrasnjen je kroz nemali broj medija.

Aleksandar Milenković je deo tima koji je zadužen za novo doba Heavy Gear serijala i igru pod imenom Heavy Gear Assault.

Počevši od card games-a, RPG-ova, video igara pa čak i knjiga, a i TV serija. Pošto Heavy Gear Assault nije i dalje zvanično otkriven detaljno, imate taman vremena da se u narednih mesec dana, do aprila, podsetite o čemu se ovde radi kroz neki od navedenih medija. Crtani je možda najlakši i najbrži, mada savetujemo i bar još neku publikaciju da prelistate. I onda još saznamo da imamo domaće krvi u kreiranju Heavy Gear-a. Pa nismo mogli da preskočimo da malo propitamo čoveka. Aleksandar Milenković je deo tima koji je zadužen za novo doba Heavy Gear serijala i igru pod imenom Heavy Gear Assault. Imajte na umu da dobar deo detalja i dalje ne može biti otkriven do zvaničnog objavljivanja naslova ali za početak imamo sasvim dovoljno da nam golica maštu.



PLAY!: Predstavi se našim čitaocima :D

Shark: Zovem se Aleksandar Milenković ili kraće – Shark; danju sam embedded programer u firmi RT-RK, a noću pravim igrice. Imam 26 godina, živim sam, jedem dvaput dnevno za tastaturom i buljim u monitor 14+ sati dnevno :) Na projektu imam ulogu Tech developera, što podrazumeva adaptaciju endžina igrice i razvoju potrebnih tehnologija, a pritom sam dizajnirao i demidž model - model štete.

PLAY!: Ako nije neka top secret poslovna tajna - kako je došlo do saradnje na Heavy Gear Assault projektu i sa Stompy Bot-om?

Shark: Naravno da nije. Do saradnje na HGA je došlo maltene slučajno... imao sam nekih ličnih tegoba, gasili smo MW4Free (release MechWarrior 4:Mercs sa našim izmenama) i pitali smo community ko bi hteo da preuzme hostovanje svega... Trebalo mi je nešto na čemu bih radio da zaokupiram misli, popričao sam sa Vinsom (Vince McMullin, CEO of MekTek Studios) o preuzimanju tog koda (projekta) zbog održavanja i hobija, jer je sva papirologija već bila tu i ne bi bilo previše komplikacija; on mi je spomenuo Heavy Gear Assault i odmah sam rekao „naravno, kad moćemo da počnemo?“. Kada sam upoznao ostatak tima, bilo mi je još draže što sam tako „iz neba pa u rebra“ prihvatio izazov. Tim je stvarno sjajan. Dakle, u saradnju sa Stompy Botom je došlo preko dugogodišnjeg internet poznanstva i saradnje na MechWarrioru sa MekTek grupom.

... igrači će Heavy Gear Assault moći iskusiti na više načina – kao igrač, odnosno pilot u robotu – duelista; kao posmatrač u publici koji može da se kladi na takmičare i ulaganjem in-game novca utiče na ishod partije; kao menadžer koji rukovodi svoj tim...

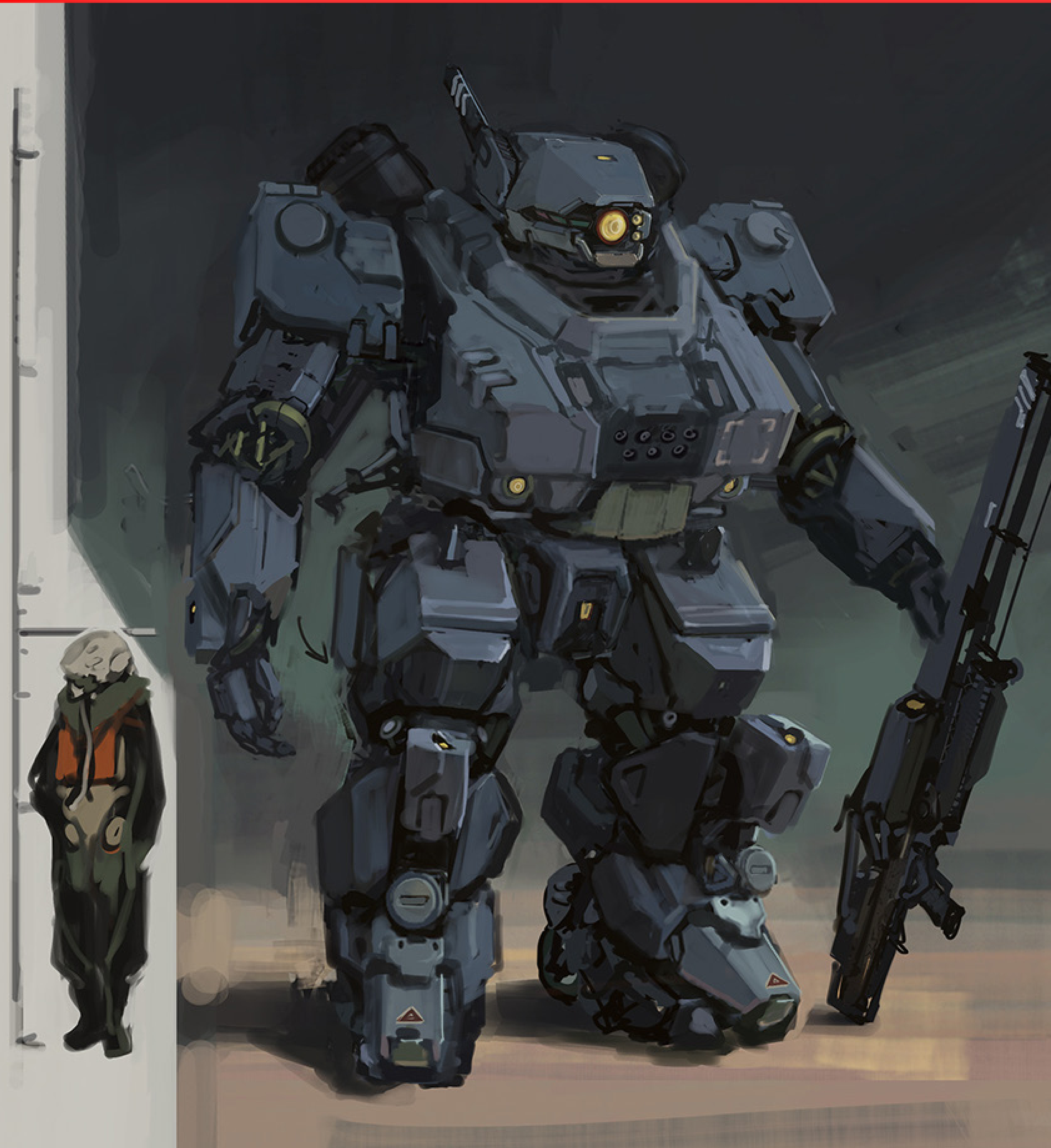
PLAY!: Kapiamo da je možda rano i da nisi u stanju da поделиš još sve detalje igre za javnost ali pošto smo pogleda-

li reveal tizer/trejler i prelistali dostupan info na samom sajtu igre, možda bi bilo najbolje da nam ti svojim rečima kažeš o Heavy Gear Assault-u. Tačnije – šta misliš da bi igrači voleli, a i mogli da znaju o igri a da već nije na samom sajtu navedeno ili pak da to sumiraš u nekoliko bitnih činjenica?

Shark: Ono što će izdvojiti našu igru je tehnologija sledeće generacije, izazovan i raznovrsan multiplejer kao i celo e-sports iskustvo. Za početak, igrači će Heavy Gear Assault moći iskusiti na više načina – kao igrač, odnosno pilot u robotu – duelista; kao posmatrač u publici koji može da se kladi na takmičare i ulaganjem in-game novca utiče na ishod partije; kao menadžer koji rukovodi svoj tim... Samo najbolji duelisti će biti pozvani na specijalne događaje i turnire :) Lično bih izdvojio melee borbu kao omiljeni feature. MekTek ima nekih desetak godina iskustva u radu sa „mecha“žanrom i probali smo stvarno svašta. Verujem da ako neko ume da napravi igru o robotima, to smo onda mi...

PLAY!: Nekako stičemo utisak da se polako ali veoma pipavo vraća žanr sa mecha-a, a generalno uvek fali dobrih igara u kojima se lome veliki roboti. Šta misliš, da li će se ovaj trend nastaviti i da li će naslovi kao što su superhajpovani HAWKEN i povampireni MechWarrior Online uspeti da vrate svetsku slavu u metalne, gigantske šake robota? I samim tim možda ponovo prokrče put i za ostale naslove sličnog koncepta?

Shark: Hahahah, pa lično ne verujem da će se trend nastaviti. Pošto smo isti primetili i donekle osetili sa MechWarrior-om kao MekTek, lično bih još malo sagledao situaciju pre nego što bih to nazvao trendom. Više je bio dobar tajming. Uvek su igre sa robotima izlazile sporadično, najrazličitijih žanrova i tipova... Poslednjih godina je doduše bila velika suša. Mislim da to više zavisi od tržišta i lične preferencije kada se radi o robotima. Mislim, Gundam simulatori su tu odavno i ostale RPG-olike strategije su više zastupljene u Aziji nego kod nas ili na zapadu... Ali to nekako nije to. Činjenica je da su ljubitelji žanra do pre par godina bili osuđeni na neki od starijih naslova, dok su poslednjih godina





dobili neke opcije (Chrome Hounds, Armored Core?)... Na kraju, sve zavisi šta ko smatra mecha igrom vrednom imena tog žanra. Nekom Hawken, nekom Steel Battalions.

Činjenica je da MWO već leti, a mi smo na pisti.... da ne kažem pasoškoj kontroli :D Ali, tek ćemo pokazati koliko visoko možemo da letimo.

PLAY!: Gde na toj mapi mecha igara vidiš Heavy Gear Assault u odnosu na pomenute naslove?

Shark: Od Aprila – ispred oba nadam se :) Mislim da ćemo ipak mi povratiti slavu robotskim pesnicama. Dok testiram Heavy Gear Assault, zapravo imam osećaj da se nalazim u robotu. Ostajanje bez udova je „svakodnevnicu“. Definitivno nas vidim kilometrima ispred oba naslova, barem na „fun“ skali. Činjenica je da MWO već leti, a mi smo na pisti.... da ne kažem pasoškoj kontroli :D Ali, tek ćemo pokazati koliko visoko možemo da letimo.

PLAY!: Vidimo da ste se odlučili na rizičan koncept crowdfundinga. Otkud taj izbor oko finansiranja i ako nije tajna, kako napredujete po tom pitanju?

Shark: Ciljamo da zajedno iznesemo AAA naslov mecha žanra sa izvanrednim in-game iskustvom i užitkom. Mislimo da Heavy Gear univerzumu fali još jedan naslov i sada je pravo vreme za to. Stvarno hoćemo da sve što je moguće gurnemo do krajnje granice i napravimo jednu izvanrednu, kreativno čistu, igru za prave gejmere. Da bismo to uradili, moramo da se odstupimo od tradicionalnih izdavačkih metoda i probamo nezavisno. Ovo znači da se predajemo na milost i nemilost gejmerskoj zajednici ali im takođe dajemo priliku da budu deo nečeg ogromnog. Odgovor na „kako“ deo tog pitanja će biti mnogo transparentniji za nekih mesec dana, do tada mogu samo da kažem da sam čuo da „neki ljudi već uplaćuju pare“ ali nisam video cifre :(

Ne mogu tačno da vam kažem u kom je endžinu rađeno ali mogu da kažem da je zadovoljstvo raditi sa budućim industrijskim standardom.

PLAY!: Primetili smo da je na sajtu navedeno da tim čine i ljudi koji su radili na nekim baš velikim AAA naslovima ali nismo videli u kom će endžinu igra raditi? Da li možeš malo nešto i o tome da nam kažeš detaljnije? I za kakav komp da štekamo pare :D

Shark: Jedan od ljudi sa kojima radim na ovome je Džek Mamajas, čije ime možete videti kad pređete Crysis. On je između ostalog bio direktor Heavy Gear 2 '96 godine, nakon par godina rada na MechWarrior 2 naslovima za Activision. Ostatak tima ćete upoznati blagovremeno. Ne mogu tačno da vam kažem u kom je endžinu rađeno ali mogu da kažem da je zadovoljstvo raditi sa budućim industrijskim standardom. Što se tiče kompa, meni su poslali i5 sa 4GB rama i Nvidia GeForce GTX650 grafičkom – što bi danas bio „osrednji“ gejming komp – i na tome će morati da radi.... :)

PLAY!: Kada možemo očekivati neki konkretan javni demo igre i prikaz gejmpleja, a možda i nešto više?

Shark: Pratite www.heavygear.com i www.facebook.com/heavygear tokom narednog meseca za više informacija, a od mene definitivno možete očekivati više sredinom Marta.

Tako da drago čitaoci, nama ovo deluje jako interesantno, nadamo se i vama! Malo smo se uzentali najavljenom tehnologijom ali ćemo izgleda moći da poteraemo HGA i na mašinama srednje vrednosti, što je za pohvalu. Sad nam ostaje da preletimo taj mart nekako i vidimo detalje igre u aprilu. Srećom pa do tada ima da šta da se radi pa će vreme proći brže.

Autor: Luka Komarović

PLAYSTATION 4

...ali nismo baš hepi!

Otprilike u tom nekom vremenskom razdoblju u kojem Sony i inače izdaje svoje nove konzole, odnosno nakon šest do sedam godina, dobićemo i PlayStation 4, ispostaviće se i to na zimu ove godine. Najnoviji član Sonijeve porodice igračkih konzola kraseće x86 AMD Jaguar procesor sa 8 jezgara a grafička će takođe biti AMD-ovih ruku delo, kažu, naredna generacija Radeona sa 1.84 TFLOPS-a. Pored toga još znamo da poseduje ugrađeni hard disk (wow!) kao i 8GB memorije. Od konektora – USB 3.0 (ne zna se broj), HDMI, AV, digitalni izlaz ali i LAN, a tu su i Wireless i Bluetooth.

... prikazan je i Gran Turismo koji izgleda jako slično kao aktuelni...

Najnoviji PlayStation pojaviće se za praznike ove godine, pa očekujemo tradicionalnu podelu USA, Evrope i Japana na pokoji nedelju gore dole za svaki od kontinenata i regiona. Imajući u vidu da poseduje interni HDD, nema za sada ništa od ideje strimovanja igara i igranja isključivo uz internet konkeciju, što je svakako pozitivno. Šta smo još imali prilike da vidimo? Unreal engine 4 demonstraciju "moći" i toga šta sve možemo da očekujemo od naredne generacije Epic enginea kao i naredne generacije Sonijeve konzole a sve to kroz naredni deo Killzone serijala. U već očekivanom fazonu, prikazan je i Gran Turismo koji izgleda jako slično kao aktuelni a Quantic Dream se potrudio da predstavi svoj demo mogućnosti PS3 kroz tipične fotorealistične renderinge. Sve to izgleda zaista jako dobro, ali ujedno moramo reći i ne "da otpadne vilica". Možda smo se razmazili. PlayStation 4 neće posedovati kompatibilnost sa prethodnim generacijama, specifično sa PS3, ali će kroz PlayStation Cloud biti moguće strimovanje starijih naslova bez potrebe da se poseduje disk sa igrom. Doduše, Sony još uvek nije baš najbolje pojasnio kako će Cloud uopšte funkcionisati. Tu je i remote play, odnosno mogućnost da igrate igru sa udaljene lokacije na konzoli koja je u vašoj kući.



Još jedan veliki novitet je strimovanje igara sa PlayStation 4 na PS Vita...

Među zanimljivim novitetima izdvaja se novi DualShock kontroler koji zapravo izgleda kao većina onih developer kontrolera koje smo viđali proteklih nedelja. Malo je zaobljen sa debljim "držkama" koje deluju "gumirane". Pored toga, sličan je po dizajnu prethodnicima izuzev što poseduje konektor za slušalice, "share" dugme, touchpad u sredini i polje koje služi za "hvatanje" pokreta PlayStation Move-a. To znači da će za kontrolu pokreta biti dovoljan kontoler, a ne "lizalica" Move-a koju ste morali da posedujete do sada. Share dugme, kao što predpostavljate, služi da podelite

svoje znanje i dostignuća sa drugim korisnicima PlayStation Networka, ali naravno i Facebook-a i drugih popularnih društvenih mreža i servisa, koji će takođe, zajedno sa Netflix-om i drugim sistemima biti integrisani u sam PS4. Touchpad, razume se, preuzet je kao ideja sa Vite i trebalo bi da donese lakšu kontrolu u menijima i dodatne opcije u igrama. Još jedan veliki novitet je strimovanje igara sa PlayStation 4 na PS Vita, Sony kaže da je cilj da svaka igra sa četvorke može da se pika na Vitinom petoinčnom ekranu.

Prvo, nazovimo to razočarenjem, jeste nedostatak

Iskreno se nadamo da Sony zna šta radi...

informacije o ceni konzole i njenim varijantama, što smo donekle i očekivali. Međutim, ono što nismo i što se mislim nije dogodilo nikada u istoriji predstavljanja bilo kojeg krupnog proizvoda jeste činjenica da – konzolu nismo ni imali prilike da vidimo! Sony kaže da je to zbog toga što su želeli da fokus bude na novom kontroleru a i da bi imali kasnije "šta da pokažu" (?!). Jedino što smo videli od novog PlayStationa jeste logo.

Iskreno se nadamo da Sony zna šta radi, iako nemamo pojma kako će četvorka izgledati. Možda bude lopta ili piramida ili tako nešto! A da pomenemo i PlayStation Eye! Za sada nema infoa da li će Eye biti u paketu sa PS4 ili odvojena prodaja, ali je jasno da nije ugrađen u samu

konzolu, kako se nagađalo. Naredna generacija Eye-a više podseća na Kinect, poseduje dve kamere i mikrofoni, a Sony navodi da će igrače prepoznavati po DualShocku ali i snimati im face i tako omogućiti otključavanje PS4 kada je u "mirovanju". Postojeće i glasovne komande.

Od ovih očekivanih naslova, u pitanju su novi Killzone: Shadow Fall, inFamous: Second Son...

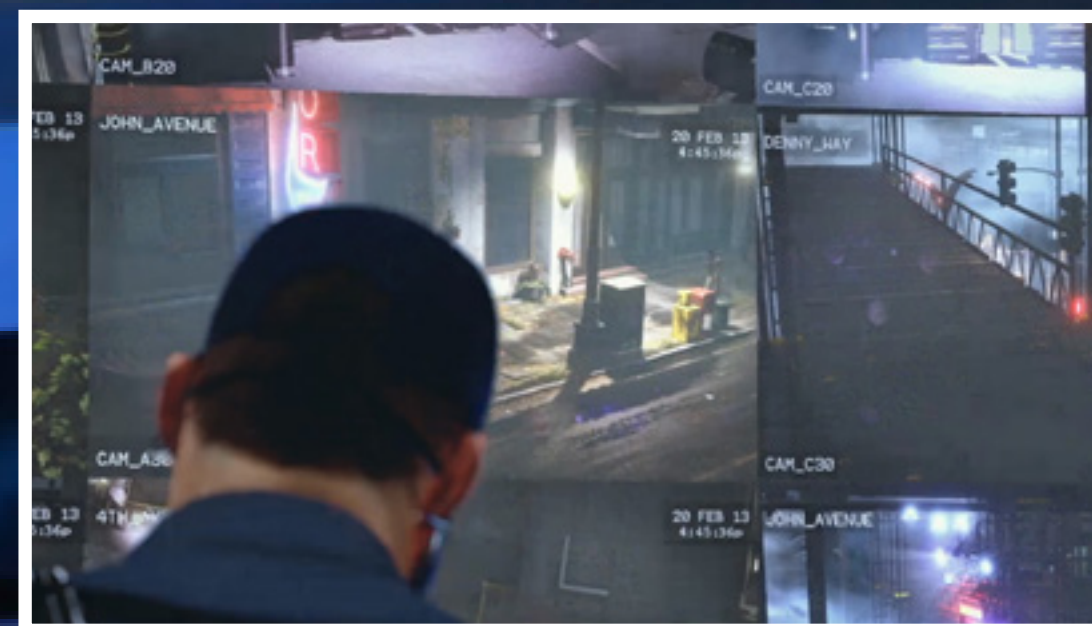
Od igara su najavljeni već očekivani nastavci popularnih PS igara ali i jedan zanimljiv novitet – Diablo 3! Ne samo da će se pojaviti za PS4, već će izaći i za i dalje aktuelnu trojku. Od



ovih očekivanih naslova, u pitanju su novi Killzone: Shadow Fall, inFamous: Second Son, Drive Club, The Witness od kreatora Braid-a, a inače je igra već neko vreme u razvoju mada nismo nikako znali za koju će platformu biti. Tu su naravno i Destiny koji je najavljen skorije od strane Bungie-a i potvrda da će Watch Dogs stići na PS4 kao što je nagađano prethodnih meseci.

To je to, sudeći po održanoj konferenciji. Čekamo naredne informacije iz Sonijeve kuhinje a do tada, Microsofte, ti si na potezu!

PS4™





**ZA PRVIH DESET NAJBRŽIH ČITALACA PLAY! ZINE
POKLANJA KLJUČ ZA **WORLD OF WARPLANES** BETU!!**



**SVE ŠTO TREBA DA URADITE JE DA LAJKUJETE NAŠU [FACEBOOK.COM/Play.Zine.FanPage](https://www.facebook.com/Play.Zine.FanPage) STRANU
I POŠALJETE NAM UPRAVO TAMO PORUKU SA SUBJECTOM: PLAY! WARPLANES!
SADRŽAJ SAME PORUKE PREPUŠTAMO VAMA NA VOLJU!**

PRVIH DESET KOJI BUDU NAJBRŽI u toj poruci dobijaju zauzvrat ključ i uputstvo za aktiviranje istog,
a dobitnici će biti objavljeni na PLAY! Zine fan strani.

Autor: Bogdan Diklić

The Showdown Effect

Borba do smrti!

Akcioni filmovi iz devedesetih godina su nešto što pokušava da se umuva na mala vrata u naše živote, nekad uspešno, nekad ne. Expendables su na primer jedan od kvalitetnije odrađenih "omaža" akciji sa kraja osamdesetih i početka devedesetih, dok je na primer novi Die Hard na drugom kraju spektra. Znajući da se trend vraća ali i da nešto što je hit u jednom delu zabavne industrije ne može biti prenebregnuto u drugom, bilo je samo pitanje ko će od timova prvi posegnuti za ovom tematikom. Izgleda da je kombinacija Arrowhead Games studija i Paradox-a kao izdavača ona koja je pobednička, barem po pitanju tajminga, a njihova kolaboracija iznedrila je Showdown Effect, igru koja će se pojaviti negde tokom marta meseca.

... glavni meni izgleda kao CRT televizor dijagonale 15" sa jajastim ekranom...

Ukoliko ne možete baš da se setite odakle vam je poznata ta glava iz koje viri strela, hajde da vam osvežimo pamćenje – Magicka. Iako je igra posedovala pregršt bagova koju su vremenom peglani, britak humor, mogućnost da sami kreirate svoje magije ali i da kao čarobnjak vitlate mašinkom doveli su do miliona prodatih primeraka kako originalne igre, tako i zvaničnih dodataka. Stoga, znajući ko stoji iza Showdown Effecta, imali smo velika očekivanja od ovog naslova. Upravo ti problemi prilikom lansiranja Magicke i mnogobrojni patchevi doprineli su tome da se ekipa dizajnera sa posebnom pažnjom okrene "poliranju" Showdown-a ali i da sa posebnom strategijom dogovorenom

sa Paradox-om obezbedi datum izlaska koji će doneti dovoljno vremena za peglanje svih problema. Od startovanja igre vidi se da je sve u retro fazonu – glavni meni izgleda kao CRT televizor dijagonale 15" sa jajastim ekranom a likovi koje možete odabrati, njihova imena i biografije uzeti su redom iz svakoga od gotivnih filmova kojih se možete setiti iz perioda kada ste bili nešto mlađi. Igra je svojevrsna "desno"-skrolujuća (zapravo u svim pravcima skrolujuća) platformska pucačina u kojoj je tajming sve, ali i vaše umeće. Nemojte očekivati da se kroz Showdown provučete ili da bez dosta vežbe budete iole ok. Bićete nikad brža večera za iskusne igrače. Sve se odvija jako brzo, svi skaču, prave salto, klizaju se, propadaju kroz patos i padaju sa neba, toliko da će posmatraču sa strane biti potpuno nejasno šta se uopšte na ekranu događa. Dodajte tome da svako ima jedno hladno i jedno vatreno oružje ali i da skoro svaki objekat iz okruženja može biti iskorišćen kao oružje i već vam neće biti dobro. A tu su i specijalnosti svakog od karaktera kao što su jači skokovi, otpornost, specijalni dodaci, štitovi...

... vatreno oružje nije nimalo superiorno u odnosu na hladno, čak i ukoliko ste na suprotnom kraju prostorije...

Iako je možda prva asocijacija Quake u trećem licu, i to nije asocijacija koja bi bila pogrešna, Arrowhead kaže da je glavna inspiracija potekla od Super Smash Brosa, osim što u slučaju Showdown-a možete da koristite i vatreno a ne samo



Platforma:
PC, OSX

Razvojni tim:
Arrowhead Game Studios

Izdavač:
Paradox Interactive

Web:
www.paradoxplaza.com/games/the-showdown-effect

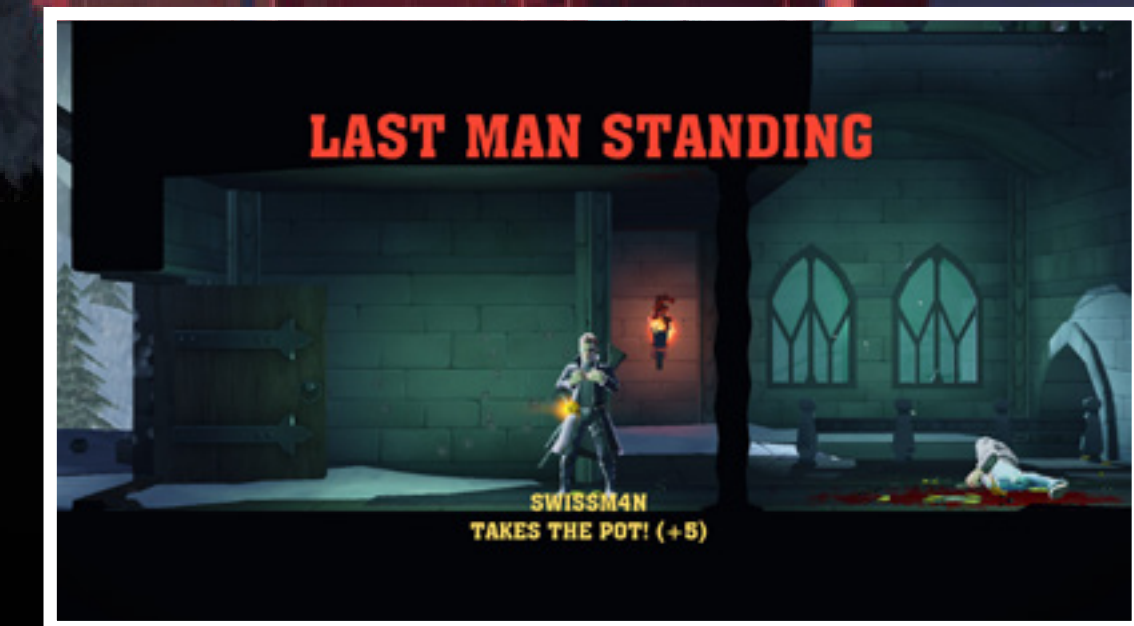
Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU:
RAM: GB
HDD: GB
Grafika:

hladno oružje i borbu prsa u prsa. Da biste uspešno eliminisali protivnika nije dovoljno da nišanite u njegovom pravcu, već morate nišaniti baš u njega precizno, jer će ga jedino tako meci pogoditi. To znači da vatreno oružje nije nimalo superiorno u odnosu na hladno, čak i ukoliko ste na suprotnom kraju prostorije, jer se svakim hladnim oružjem može blokirati neprijateljski projektil dok ne budete dovoljno blizu da zadate nekoliko brzih udaraca katanom. Stoga je idealno pronaći svoje omiljeno naoružanje u svakom od tipova i potom ih podjednako eksploatisati, za najbolje rezultate. A za odabir najboljeg će vam trebati dosta vremena jer pored mačeva, čekića, bodeža i buzdovana možete koristiti i stolove, slike, flaše ... Krv i razrušene prostorije ostaju "zauvek" pa će manje od minuta biti potrebno da "čist" nivo izgleda kao poprište genocida.

... nije nemoguće ni da će Showdown biti besplatan za igranje a da će se naplaćivati dodaci, likovi, oružja, unapređenja i oprema.

Nakon svake borbe dobijate određeni broj novca unutar igre kojeg možete iskoristiti za otključavanje novog naoružanja, opreme ili karaktera. Očigledno će u ovom smislu i ići dalji razvoj igre, pa nije nemoguće ni da će Showdown biti besplatan za igranje a da će se naplaćivati dodaci, likovi, oružja, unapređenja i oprema. Oko toga, kažu u Arrowheadu, još nisu nasigurno.

Mi smo se tokom ove bete propisno zabavili, nadamo se da će isto reagovati i drugi igrači i da ćemo dobiti još jedno kvalitetno Arrowhead izdanje koje će postati pravi hit među igračima kojima grafika i "napucani" efekti nisu glavni prioritet.



Autor: Nikola Filipović

DESTINY

Novi IP od Bungie-a

Platforma:
PS3, XBx 360

Razvojni tim:
Bungie

Izdavač:
Activision

Web:
www.bungie.net



Posle dugog čekanja, gomile glasina i procurelih informacija, konačno smo saznali ono što smo želeli o jednom od najambicioznijih (i najskupljih) projekata u gaming industriji, novoj igri na kojoj rade tvorci Halo-a Bungie i iza koje kao izdavač stoji Activision.

Pa... tako je bar trebalo da bude ali izgleda da su se stvari ipak odigrale malo umerenijim intenzitetom nego što smo se mi prvobitno nadali. 17-i februar je bio najavljen kao dan kada ćemo konačno doći do zvaničnih informacija od samog Bungie-a. Ispostavilo se da te informacije zapravo gotovo da ništa novo nisu pokazale što već nismo znali prateći glasine na internetu. Štaviše, ono malo novog što smo saznali je uglavnom ili izazvalo malo negodovanje u gejming krugovima ili još dodatno zbunilo one koji su željno iščekivali otkrivanje novog projekta na kome radi jedan od

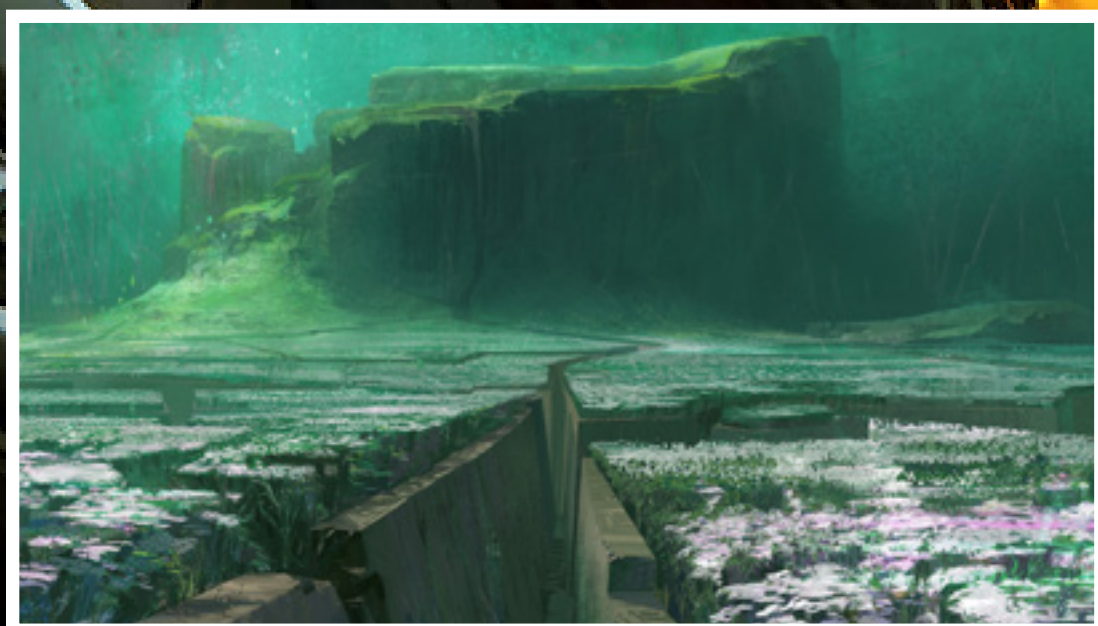
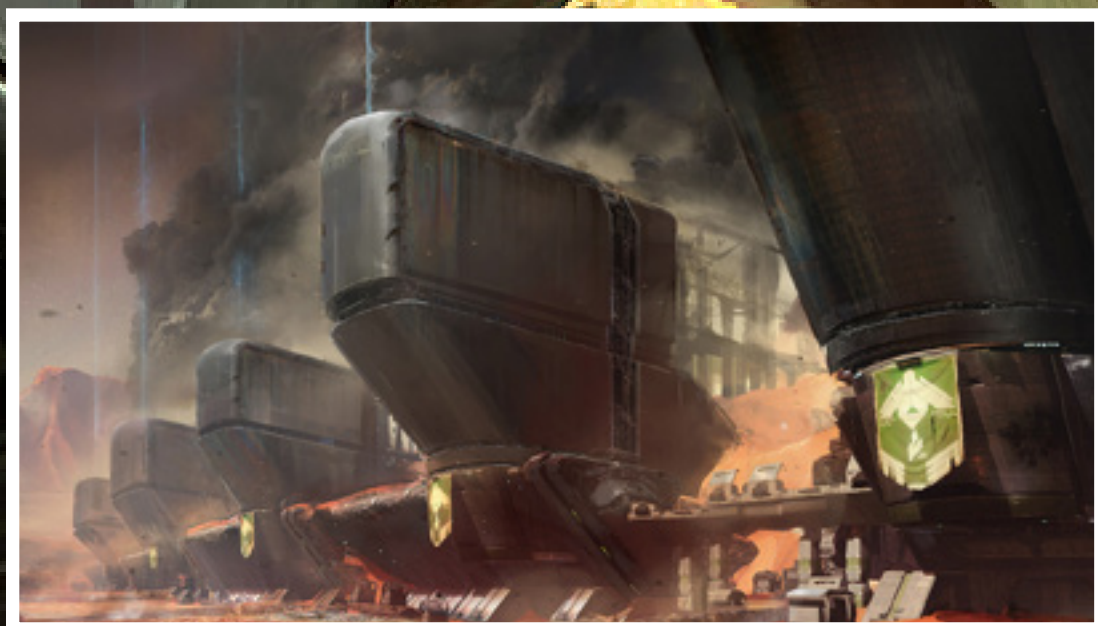
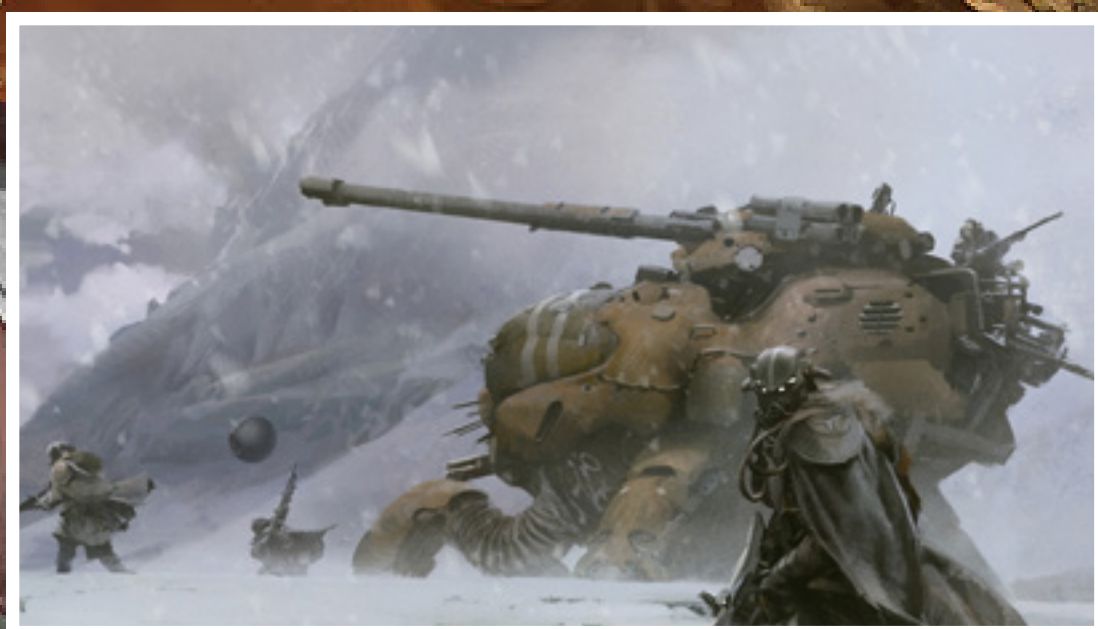
najcenjenijih developera u industriji i koji finansira jedan od najmoćnijih izdavača. Ali krenimo redom.

Halo u MMO stilu, ono što smo svi očekivali iz priča? Da i ne.

Ono što smo dobili od najavljenog velikog otkrivanja nove franšize je zapravo kratak video sa komentarima developera, koncept art, malo screen šotova i bukvalno par sekundi gameplay-a. Slično su prošli i novinari koji su bili pozvani da posete prostorije Bungie-a i kojima je sve ovo i ništa više od toga prezentovano iza zatvorenih vrata.

Dakle šta je Destiny? Na žalost niko, pa ni sam Bungie za sada nema dobar odgovor koji bi stao u par rečenica. Halo u MMO stilu, ono što smo svi očekivali iz priča? Da i ne.

Bungie kaže kako igra definitivno nije MMO i svakako neće biti bazirana na mesečnoj pretplati. Sa druge strane sve ono kako je opisuju uglavnom zvuči kao MMO style Halo. Gameplay će biti FPS, igra neće imati singleplayer kampanju u klasičnom smislu, zahtevaće stalnu internet konekciju (ovo je onaj deo koji smo spomenuli da se mnogima nije svideo), biće uglavnom bazirana na co op-u, postojaće klase likova, vaš lik koga vodite će vremenom napredovati i dolaziti do nove opreme sposobnosti i magija (da, i mi smo bili zatečeni, zvanično je rečeno da će u igri biti magic). Postojaće delovi sveta u kojima ćete samo ostvarivati interakciju sa drugim igračima u smislu komunikacije, trejdovanja i ko zna šta još ali bez kombata. Ovaj na kraju spomenuti aspekt će se odigravati sa kamerom iz trećeg a ne prvog lica. Postojaće smena dana i noći u realnom vremenu, vremenskih prilika... Dakle sve ovo u mnogome zvuči kao MMO ali zato sa



druge strane ostavlja jako puno pitanja bez odgovora. Ljudi iz Bungie-a nas uveravaju da ono na čemu rade ne može da se svrsta u bilo koji od postojećih žanrova i pred nas hrabro stavljaju potpuno novu konstrukciju koju do sada nismo čuli. Shared-world shooter.

Vi ste u ulozi Guardian-a koji opremljen naprednom tehnologijom sa Traveller-a,...

Sam setting je nešto o čemu smo takođe obavešteni u kratkim crtama. U pitanju je daleka budućnosti. Čovečanstva je prošlo kroz golden age period dominacije celog solarnog sistema. Pojavljuje se misteriozna sila koja uništava sve osim poslednjeg uporišta na Zemlji koje spasava Traveller (onaj loptasti objekat koji ste sigurno приметили na slikama). Sada se ispod njega nalazi poslednji veliki grad čovečanstva koga alien sile uporno pokušavaju da unište. Vi ste u ulozi Guardian-a koji opremljen naprednom tehnologijom sa Traveller-a, ima zadatak da odbrani poslednje ostatke ljudske civilizacije. Kao što smo već napomenuli puno toga nam još nije jasno. Kako će sve ovo izgledati u praksi, pre svega kada je u pitanju gameplay. Verujemo da možemo da očekujemo nešto slično dobro poznatom Bungie FPS konzolnom shooter-u ali kako će taj gameplay biti uklopljen u gore pomenuto ostaje da se vidi. Takođe šta je sa player versus player tipom gameplay-a koga svakako očekujemo u nekom obliku?!

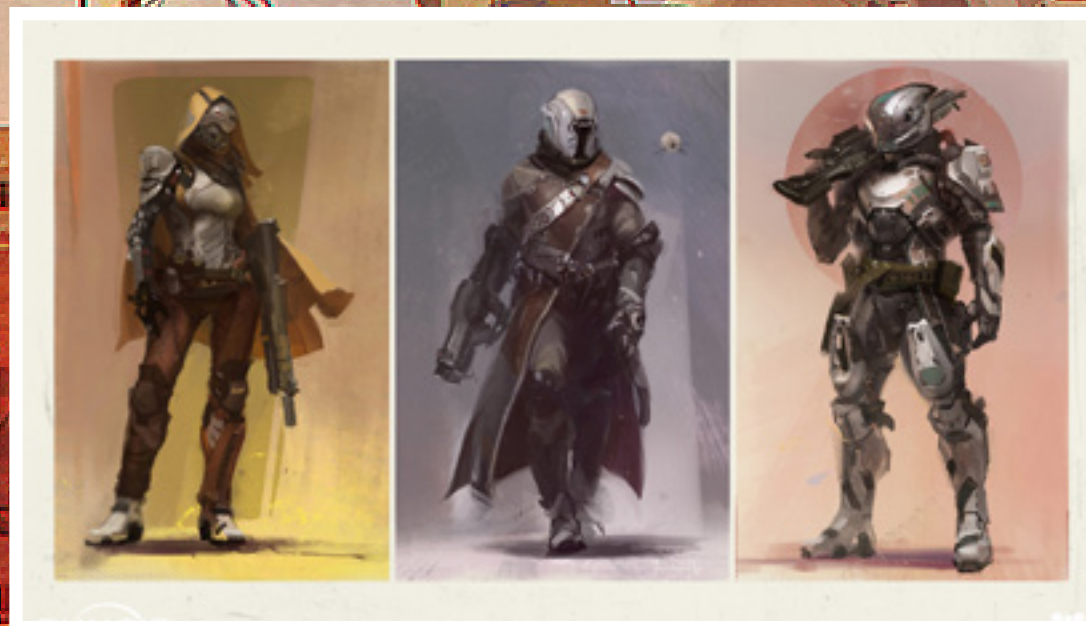
Bungie je u međuvremenu izjavio kako bi voleli da Destiny prošire i na PC publiku i kako ta odluka ne zavisi od njih već od Activision-a.

Sve ova suštinska pitanja su za sada ostavljena bez odgovora. Ono što znamo još iz davno procurelih dokumenata je da Bungie i Activision imaju ugovor za narednih 10 godina u kojima će Bungie raditi na Destiny univerzumu. Dakle ogroman projekat od jedne decenije sa više naslova i na raznim platformama. A da, platforme. Playstation 3 i Xbox 360 svakako ali i "konzole sledeće

generacije". Bungie je u međuvremenu izjavio kako bi voleli da Destiny prošire i na PC publiku i kako ta odluka ne zavisi od njih već od Activision-a. Za sada se ne spominje Wii U. Osim ovoga spominje se i prilično obimna integracija sa social platformama, naravno ne u smislu gameplay-a već komunikacije sa drugim igračima. Još jedna interesantna stvar je u međuvremenu objavljena a to je da igra svakako neće izaći u 2013-oj. Ovo nam prilično jasno ukazuje na to da će već prvi nastavak biti cross-platform i da na Destiny možemo da gledamo i kao next-gen naslov na budućim Sonijevim i Microsoftovim konzolama

Bungie je već jednom ispisao značajne stranice u istoriji gejminga kada je doveo FPS žanr na konzole.

I to bi od prilike bilo to, bar za sada. Na kraju ne možemo da se otrgnemo utisku da iako neke naznake potencijala možemo da primetimo već sada, Bungie još nije uspeo da nas ubedi da je Destiny sledeća velika stvar u gejmingu. Što naravno ne znači da on to neće biti, jednostavno vreme će pokazati. Bungie je već jednom ispisao značajne stranice u istoriji gejminga kada je doveo FPS žanr na konzole. Imajući u vidu njihovu reputaciju a i obim ovog projekta, jedino što sa sigurnošću možemo da kažemo za sada je da željno iščekujemo nove informacije u vezi Destiny-a.



Autor: Luka Komarović

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

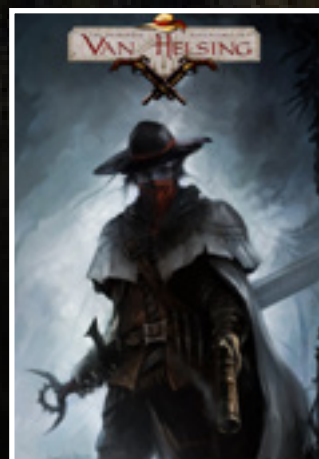
Nikad dosta vampira

Platforma:
PC, Xbox 360

Razvojni tim:
Neocore Games

Izdavač:
Neocore Games

Web:
www.devblog.neocoregames.com



Severni susedi, društvo iz Neocore Gamesa, od osnivanja 2005 najpoznatiji su po King Arthur serijalu igara, nastavku, brojnim dodacima i varijacijama na temu. Tri godine nakon što su sve moguće iscedili iz mučenog Artura, najavili su svoju novu intelektualnu svojinu – Broken Sea, taktički RPG, ali i The Incredible Adventures of Van Helsing, akcioni RPG, koji je i tema ovog pregleda. Zahvaljujući ljubaznosti inovatora Karavan sira i kojekakvih salama, dobili smo priliku da isprobamo Van Helsing u trenutnom buildu. U pitanju NIJE preview build, kako kažu dizajneri, već svojevrsna beta, pa će se, tradicionalno, dosta toga menjati.

Igrači su glasali da li će Van Helsing biti “Mysterious Stranger”, “Chavalier” ili “Veteran”

Naslov je baziran na delu Brama Stokera – Drakula i prati avanture i iskušenja mlađanog Van Helsinga, sina legendarnog ubice čudovišta Abrahama Van Helsinga iz popularne knjige. Postavljena je u svojevrsni gotik noir seting istočne Evrope devetnaestog veka i odigrava se u Borgoviji, fiktivnoj ili makar nama nepoznatoj zemlji istočne Evrope.

Još manje poznat je glavni grad Borgovije koji se, pogađate, zove Borgova (+10 za kreativnost) a nedaće stanovnika Borgove nastaju kada se pojavljuje gomila kojekakvih kreatura stvorenih od strane naučnika koji nisu baš bili sigurni u šta se upuštaju. I tu već vidite kako će sve to izgledati – čudnjikavi stim pank i čudovišta sa kojekakvim metalnim dodacima, ludi naučnici, seljaci koji iz straha formiraju rulje za odbranu od zla i mladi Van Helsing poslat u akciju da sredi sva ta čudovišta i donese mir izmučenoj Borgoviji.

Igra se razvija za PC i Xbox 360 a predstavljena je na Gamescom sajmu prošle godine. Nakon nekoliko meseci prihvatanja sugestija komune, pre svega mišljenja mnogih da je Van Helsing predstavljen kao “mlad i neiskusni”, Neocore Games je organizovao javno glasanje u kojem bi se fanovi opredelili za izgled glavnog junaka – Mysterious Stranger, Chavalier ili Veteran. 72% glasova dobio je misteriozni stranac pa je to i finalni izgled odabran da krasi mladog Helsinga.

Svi oni koji su odigrali koju partiju Diabla ili Torchlighta ovde će se osetiti kao kod svoje kuće.

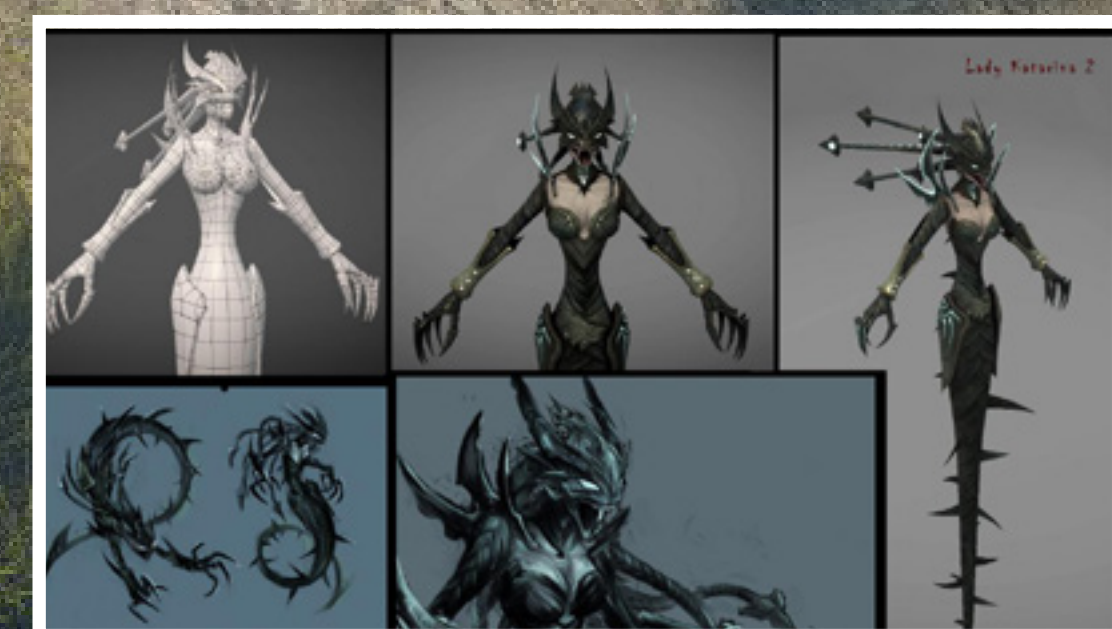
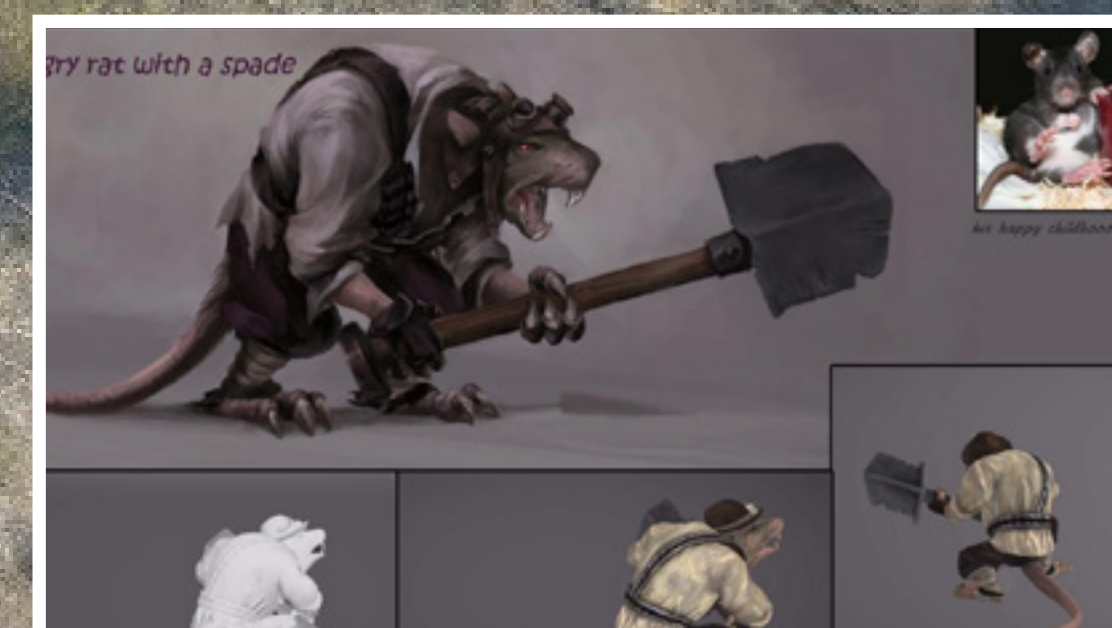
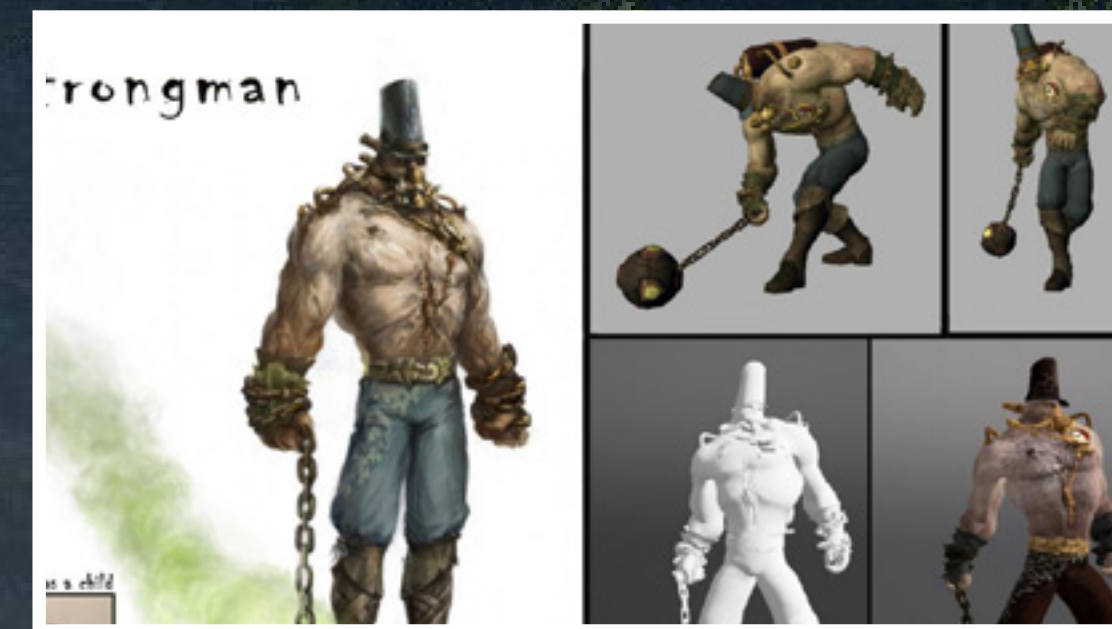
I taj i takav Van Helsing kreće u borbu protiv vampira i čudovišta, ovoga puta onih koji ne sjaje i zaljubljuju se u

običnu devojku iz svoje srednje škole, već one prave, na koje smo navikli u mnogobrojnim stripovima, filmovima i pričama od pre više decenija. Ono što je gotivno u naslovu i što se primeti od samog starta je humor. Iskreno, nikad ne očekujemo da neka manja kuća koja nije iz USA ili UK može da donese dobar humor na engleskom i prenese "fazone i fore", ali je Neocore izgleda u tome uspeo. Ne možemo da ocenimo da li će nivo smešnih dijaloga prožetih crnim humorom i dešavanjima "na terenu" uspeti da ostane na visokom nivou na osam, deset, dvanaest nivoa koliko će igra doneti, ali na postojeća dva – sve šljaka.

Odmah nakon startovanja misije primetićete da je standardni Diablo-lik koncept igranja tu – crveni "život", plava mana, bezbroj predmeta, zvezeta i magija i vi kao centralna figura koja u popularnom izometrijskom pogledu hita ka spasavanju Borgovije pritom tamaneći hiljade protivnika ali i sopstvenog kompjuterskog miša. Svi oni koji su odigrali koju partiju Diabla ili Torchlighta ovde će se osetiti kao kod svoje kuće. Trčite okolo klikćući na delove otkrivene mape, bacajući magije, pucajući iz pištolja ili drugih stim pank naprava. Pomoć će vam dolaziti u vidu mnogobrojnih saboraca, među kojima će katkad biti i vampiri i veštice, upravo oni protiv kojih bi trebalo da se borite. Ubijanjem protivnika, nekom magičnom silom iz džepova koje ni ne poseduju im poput gejzira ispadaju predmeti, zlato i drugi dodaci, potom padaju na tle i sijaju da ih ne biste mogli promašiti – magija, kažem vam. Vremenom vam se puni polje besa (jelda bolje zvuči nego rage bar?) kojeg po ispunjavanju do kraja možete iskoristiti da zadate neke veoma smrtonosne udarce.

... kada prihvatite da ne može svaki akcioni RPG izgledati kao Diablo, možete konstatovati da je Van Helsing više nego solidan naslov.

Nije baš sve ni besomučno kliktanje – neki protivnici su imuni na magije, drugi pak na udarce sa određene strane, treći ukoliko ih pre toga ošamutite, znate već. Nakon



uspešnog savladavanja jednog do dva kamiona protivnika, dobijate mogućnost da se unapredite na naredni nivo, iskoristite po poen u bilo kojem od “drveća umeća” (ovo baš nije tako kul kao skill tree stoga engleski vs srpski – 1:1). Unaprediti možete svoje telo, kondiciju, snagu uma pa čak i sreću.

Kada govorimo o samoj igri, nema tu puno nečega neočekivanog. Grafika je možda bila najveća nepoznanica jer ne znate šta da očekujete od ekipe kao što je Neocore koja se bavila nekim potpuno drugačijim žanrom. Ipak, kada prihvatite da ne može svaki akcioni RPG izgledati kao Diablo, možete konstatovati da je Van Helsing više nego solidan naslov.

Nemoguće je proceniti da li će kvalitet prva dva nivoa koja smo imali priliku da odigramo biti održan i na ostalom delu igre, ali za početak – više nego solidno. Ah da, u igri će postojati i kooperativni mod za do četiri igrača, za sada bez informacije da li će biti kros-platformske kompatibilnosti.





3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

REVIEWS

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovirše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je također pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

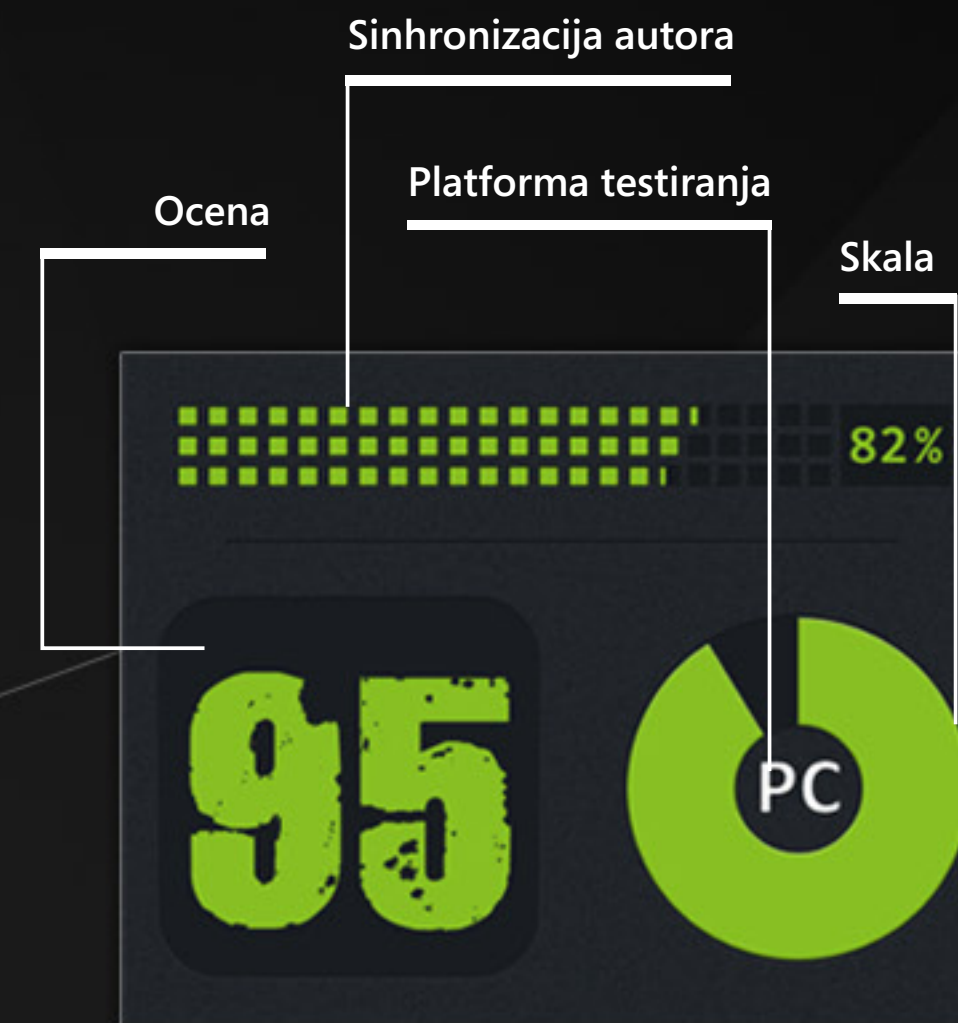
ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na



Crysis 3

34

Metal Gear Rising: Revengeance

37

Dead Space 3

41

Skulls of the Shogun

47

Proteus

50

Antichamber

52

ALIENS: Colonial Marines

54

World of Tanks: Kineski Tenkovi

57

Autor: Petar Starović

Crysis 3

Još malo luka i strele!

Crysis je interesantan serijal video igara. Sećam se prvih najava igre pa kasnije i demonstracije 2006 i komentara ljudi koji do tog trenutka "nisu videli ništa slično". I zaista je tako bilo – igra neverovatne hardverske zahtevnosti i izuzetnih mogućnosti ubrzo je postala glavni alat za testiranje najnovijih i najbržih računara na tržištu i "hvatanje" nabuđenih screenshot-ova. Ne samo to, gameplay je takođe bio na zavidnom nivou. Otvoreni nivoi, kreativne mape, mogućnost da na različite načine rešite situacije u kojima ste se našli, sve to je dovelo do toga da prvi Crysis osvoji brojne nagrade.

Dvojka je sa druge strane prošla nešto drugačije. Ne samo da je bila "linearni" shooter već i naslov koji je paralelno razvijan i za konzole a to je uvek klizava podloga za odlazak u sfere koje se ne dopadaju ni konzolašima ni PC-jevcima. Nije ona bila loša, ali su igrači očekivali nekakav kvalitativni skok napred i revoluciju koju je doneo kec.

Igru pokreće Cryengine 3, odgovoran i za Warface, Crysis 2, Mechwarrior online

Sada, dve godine kasnije, pred nama se nalazi i treći deo serijala. "Prorok" je iznova glavni protagonista koji se vraća u Nju Jork 2047 godine odnosno 24 leta nakon događaja u drugom delu. Otkriva da je grad u zarobljeništvu CELL



Platforma:
PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:
Crytek

Izdavač:
Electronic Arts

Web:
www.crysis.com

Cena:
49.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7, 8

CPU: Intel Core i5

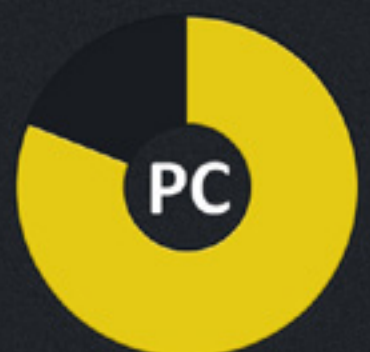
RAM: 4 GB

HDD: 12 GB

Grafika: GeForce GTX560 ili
Radeon 5870, DirectX 11



79



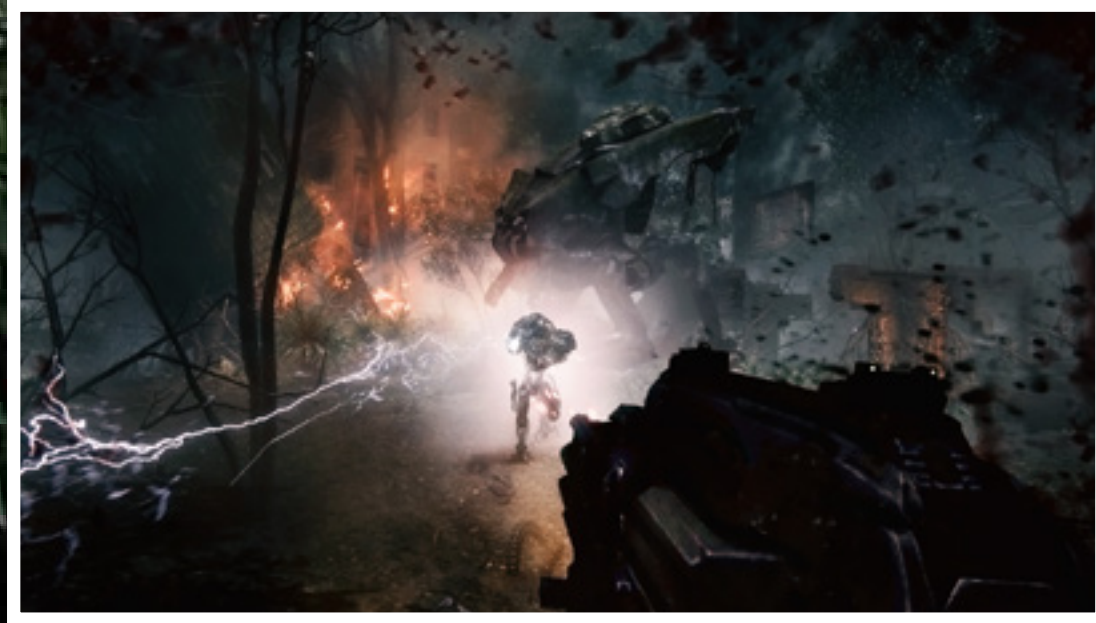
- ✓ Sjajna grafika
- ✓ Dobar gameplay
- ✗ AI protivnika
- ✗ Linearni nivoi, malo dozvoljene kreativnosti



korporacije. Iako se CELL predstavlja kao fina, kulturna i brižna grupa, njihov cilj je svetska dominacija. Vaš cilj – zaustavljanje takvih aspiracija. I dok postavka priče deluje sumanuto, verujte, još sumanutije je kako se ona nadalje razvija. Stoga, bolje da se njom više ne bavimo.

Ono čime hoćemo je – grafika. Nju Jork je pretvoren u svojevrsnu urbanu prašumu podeljenu na sedam regija koje se zovu “sedam čuda”. Potpuno su obrasle drvećem, travom, lijanama i uopšte kojekakvom povećom florom, tako da se tek “tu i tamo” mogu videti zgrade koje se nalaze u ovoj džungli. To praktično znači da igra izgleda potpuno drugačije u odnosu na prethodnika iako se odvija na istoj (sličnoj) lokaciji. U tom pogledu treba izneti sve pohvale dizajnerima jer su se zaista potrudili da prolazak kroz ove predele bude unikatno iskustvo. Animacije likova i detalji sa kojim su napravljeni spadaju u kategoriju “ludog” kao i onu drugu “pokažite nekome ko nije u svetu video igara i pitajte ga da li je ovo fotografija”. Možemo se usuditi pa reći da likovi izgledaju skoro kao demonstracija Quantic dream enginea na PlayStation 4. I baš kao što je bio Crysis (1) i trojka je jako zahtevna pa nemojte očekivati da vam PC neće zakukati ako “narokate” podešavanja na najviše pozicije. Preporučena konfiguracija koju smo naveli je zvanična, pa je treba uzeti sa “prstohvatom soli” i računati da na njoj možete da “terate” igru sa srednjim nivoom detalja.

Dizajn nivoa je svojevrsni miks prvog i drugog, što je svakako bolje rešenje od prethodnog nastavka. Ovoga puta iako idete skriptovanim hodnicima i prolazima, s vremena na vreme dolazite do velikih otvorenih nivoa gde ćete se napucavati sa velikim brojem protivnika. U tom smislu, pružiće vam se i prilika da birate kako želite da ih “rešite”. Da li iz nekog prikrajka, skriveni, snajperom, ili pak sa štitom “na maksu” i teškim naoružanjem – head on. Uvek možete i u sred borbe, kada vidite da jedan pristup ne prolazi, da promenite strategiju i odlučite se za drugi. Sve ovo čini da su borbe znatno interesantnije i pre svega bolje osmišljene nego u Crysis 2.



Alber Hughes kreirao je 7 kratkih filmova za promociju igre

Naravno, jedan od glavnih dodataka za bitke koji ujedno krasi i naslovnu stranu igre su – luk i strela. Očekivano, u pitanju je jedno od najmoćnijih oružja u igri. Posедуje različite vrhove strela za različite efekte (Hawkeye iz Avangersa pada napamet) a možete da odredite i snagu kojom ćete da napregnete luk. Logično, ubijanje protivnika ovim oružjem svakako je najinteresantnije iako vam je na raspolaganju poveći arsenal kojekakvih pušaka, pištolja i bacača, a na svaki od njih, u već dobro poznatom Crysis maniru, možete nadograditi dodatne opcije, prigušivače, zum, pojačivače i slično.

Među negativnim stranama iznova moramo pomenuti veštačku inteligenciju protivnika. Ti momci već 7-8 godina prosto ne mogu da nauče neke od najosnovnijih stvari koje bi trebalo da savladaju kako bi se mogli nazvati prosečnom neprijateljskom snagom. U ovom trenutku se nećemo baviti previše multiplayer aspektom igre jer smo njega pokrili tokom Crysis 3 multiplayer beta testiranja pa se možete time pozabaviti i pročitati taj tekst [OVDE](#)

Crysis 3 izgleda kao nešto što bi bio pire napravljen u blenderu od Crysis i Crysis 2, što je potencijalno najbolja stvar kojoj se možemo nadati imajući u vidu sve okolnosti, potrebu da naslov bude dobar i na sada već vremenšnim konzolama, želju da se zadovolje PC fanovi i zasigurno pritiscima raznih vrsta koji dolaze od Elecrtonic Artsa. Tako da, sigurno je da je Crysis 3 jedna od najboljih igara koje ćemo imati prilike da igramo u 2013 godini, ali je takođe sigurno i da su propuštene brojne prilike da od ove igre nastane kultni klasik, kao što je bio kec.

Autor: Aleksandar Ilić

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Metal Gear – jeste; Metal Gear Solid – nije

Dosta je godina prošlo od kad smo se družili sa Metal Gear družinom, uprkos raznim HD rimejkovima i sličnim malim izdanjima. Onda je pre par godina najavljen i demonstriran Metal Gear Solid: Rising sa teglajnom – Lightning Bolt Action gde Raiden ide i seče ljude i lubenice. Radnja je bila smeštena između druge i četvrte Metal Gear Solid igre, a ceo projekat je rađen u Kojima produkciji. I možda nabolje – igra je najavljena za Xbox 360, PS3 ali i PC! Onda se nešto desilo, kako su nam kraći dokumentarci pokazali, Kojima nije bio zadovoljan kako igra napreduje, dosta su se zaglavljivali tokom razvoja i za nijansu od otkazivanja igre – posao je prebačen u ruke Platinum Games-a.

... MGR:R, Vanquish meets DevilMayCry.

Sve to zvuči malo nakaradno ali kada razmislite ima poente. Kojima ekipa radi MGS igre odlično ali igra sa Raidenom – kiborgom, nije Metal Gear Solid već Lightning Bolt Action. Te s' toga je upravo bio potreban tim koji se razume u takav žanr igara. Srećom, Platinum Games je upravo takav tim. Možda niste najbolje ispratili ali oni su odgovorni za gotivan MadWorld, solidnu Bajonetu i odličan Vanquish, koji je prošao nisko ispod gejming radara pre dve i po godine. E, pa oni su ovo pretvorili u Metal Gear Rising i dodali retardirano Revengeance posle toga. Mi cenimo da je bolje da su ostali pri Lightning Bolt Actionu ali dobro de. I to je manje-više MGR:R, Vanquish meets DevilMayCry. Radnja igre je pomerena i ne dešava između MGS naslova



Platforma:
Xbox 360, PS3

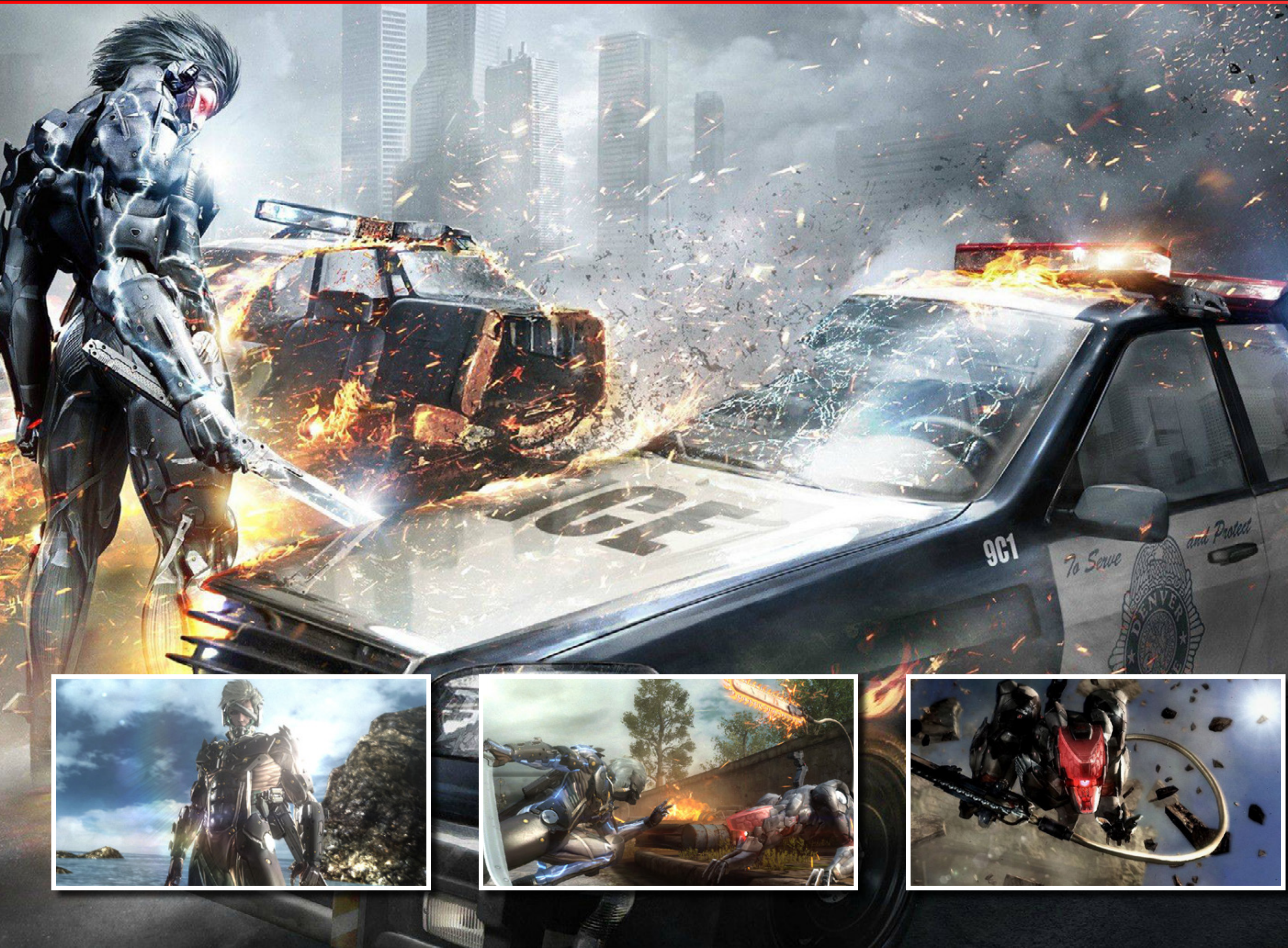
Razvojni tim:
Platinum Games

Izdavač:
Konami

Web:
www.konami.jp/mgr

Cena:
59.99€

Preporučena konfiguracija:
Xbox 360 ili PlayStation 3



već četiri godine posle događaja u epskom Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Raiden bleji, glumi obezbeđenje sa ortacima (u sklopu PMC Maverick Enterprises) političarima po Africi i tu upravo i počinje igra gde se sukobljavate sa Desperadosima. Desperado Enforcment je odmetnuta privatna vojna kompanija (PMC) i cilj im je da destabilizuju regione koji pokušavaju da se vrate u normalu posle rasformiranja SOP-a (Sons of Patriots).

Isto kao i kod Vanquisha, gde je priča dobrim delom retardirana, Metal Gear Rising ima slične simptome.

Raiden tu već u startu pokaže sve šta ume i popije lepe batine od strane Desperado nevaljalaca. Tačnije u tom delu igre upoznajete glavne negativce i među njima i Semjuela Rodrigeza koji jako podseća na Vampa iz proteklih MGS igara, kojeg smo valjda ubili jednom za svagda u MGS4. I tu priča kreće u skroz onaj fazon koji je tako dobro poznat u MGS naslovima ali začinjen Platinumovim predrkavanjem i čizinesom. I upravo to je možda najgori deo igre. Isto kao i kod Vanquisha, gde je priča dobrim delom retardirana, Metal Gear Rising ima slične simptome.

Na sreću, ova igra ima svoj život i priču i holivudsko loženjeok "dubine scenarija" ćemo prepustiti Snejku, dok je Raiden sasvim drugačija živuljka. Revengeance obiluje stvarima koje možete iseći i to je super ali ima par začkoljica koje će vas malo mučiti, bar u početku, a ako ih ne savladate kako treba onda i kasnije. Prva i možda najbitnija zamerka je što igra pored kratka prva tri tutorijala u kojima saznate jedva pola bitnih stvari, vam ne daje nikakve informacije kako i šta. Ok, ima tu jedna fora, pošto ste u kontaktu preko kodeka sa vašim saradnicima, oni ćeš vas neretko udaviti razgovorom i ponekad pomenuti nešto bitno – kao što na primer doktor skuplja leve ruke protivničkih vojnika koje sadrže memorijske čipove. E sad, to odsecanje leve ruke neretko ume da bude malo teže, pogotovo ako ne znate šta radite.

... Blade Mode tj. free slice mode je ništa drugo do slow motiona kao što imate i u Vanquish-u.

Naravno, u igrama se istražuje, pa to ne smatramo baš nekim propustom jer nas igra nije vodila za ruku 50% puta. Mada bi bilo lepo da ima da se uključe i isključe hintovi tj. da ih ima uopšte. Inače, pored seckanja, posedujete i zan-datsu tj. mogućnost da pored klanja protivnika mu uzmete i naponske ćelije iz kičme (zvuči groznije nego što stvarno jeste) i sami sebi dodate energiju koju koristite za aktiviranje free slice moda. Seckanje okoline ponekad ume da bude zabavno i produktivno mada uglavnom sve što možete da skupite ćete ugledati vašim specijalnim VR vidom.

Inače, sam Blade Mode tj. free slice mode je ništa drugo do slow motiona kao što imate i u Vanquish-u. I njega koristite za malo preciznije sečenje mada su kontrole generalno malo haotične ako planirate da se bolje i fluidnije skilujete u sečenju.

Pored tih vragova, dobijaćete i razne apgrejdove kroz igru koji će tek imati smisla negde u trećoj trećini igre kada se uveštite u svemu koliko možete i umete da cenite mala poboljšanja. I da ne pominjemo da imate i na raspolaganju raketni bacač, granate i još poneka standardna oružja i metode.

Da li je ovo Metal Gear Solid?

Naravno, tu je i malo stealth-a, mada ne puno. Uglavnom se sastoji od toga da ako ste dovoljno tihi, možete se prišunjati neprijatelju iza leđa ili iznad njega i spektakularno ga smaknuti. Pored standardnih neprijatelja i potrošnog topovskog mesa i naravno bosseva, tu su i razne kibrog i robotske kreature. Među njima naravno i dobro nam poznati Gekko, sa kojima se srećom ovaj put razračunavate mnogo lakše nego što bi očekivali, a tu i su i još neki poznati kiberentski likovi mada nećemo sad da spoilujemo sav užitak igre.

Ne bi bilo ok da ne pomenemo sada već legendarne VR misije tj. trening koji će se otključavati kako napredujete i skupljate džidžabidže. Doduše, oni se otvaraju jako sporo i neće vam biti od neke pomoći koliko prava akcija i borba. U principu vam je jasno i iz trejlera šta se dešava i kako se igra igra. Priča je onako, glupa, nebitna ali je ima i ok je ispratiti je kao narativni element, kakav god da je. Zato se glavno pitanje vodi još od najave ove igre, a to je – Da li je ovo Metal Gear Solid? Ne- nije! Ovo je Metal Gear Rising i kao takav je sasvim ok i logičan. Bilo bi čak i glupo malo da vodite ovakvog lika koji je vrtlog sa sajber mačem i da onda gmižete po travi 15 minuta da smaknete jednog čuvara koji se dosađuje do bola i nikako da se skrasi u mestu kada vama odgovara. Ne, to je posao za matorog Snejka i Bossa. Red je bio i da se uvede neki diverzitet u franšizu, a Revengeance ovakav kakav jeste je upravo to – osveženje. To ne znači da će naredna Metal Gear igra, tj. Metal Gear Solid: Ground Zeroes ili Metal Gear Solid 5 da budu hek en sleš kao i ova igra, neće. Možda će naredne Metal Gear Rising igre sa Raidenom takve da budu i to je sasvim ok i poželjno.

... neka solidna sredina što se tiče vizuelnog doživljaja.

Bilo bi lepo da se pozabavimo malo i tehnikacijama. Igra izgleda ok. Ne izgleda dahoodouzimajuće ali izgleda sasvim normalno po današnjim standardima konzolnih naslova. To znači da će žitelji PCvillla da se malo gade ako se zagledaju bolje u ekran ali šta da se radi. Matore su konzole, a PC verzije nema niti će je najverovatnije ikada i biti. Mada u ovakvoj igri bi možda bilo nadrealno tražiti vrhunsku grafiku pored sve ove fizike oko sečenja i brzine dešavanja. Tako da je ovo neka solidna sredina što se tiče vizuelnog doživljaja. Zvuk je ok. Samo to. Ali glasovna gluma je standardno dobra mada nećete baš da se frapirate koliko je igra magična sa audio strane. Gluma je solidna i u granicama zadatog materijala, u ovom slučaju scenarija tj. priče. A sećate se šta smo rekli za priču pre par pasusa? E pa gluma je u skladu sa tim.



Metal Gear Rising: Revengeance je spin-off i kao takav radi posao kako je zamišljeno.

I tako da - ako kukate kako ovo nije Metal Gear Solid, u pravu ste - nije. Ali ako kažete da je krš igra jer nije neka druga igra, koja nije ni trebala da bude, onda ste u krivu i to debelo i bacate hejt radi bacanja jer se bojite noviteta. Da li bi preporučili igru? Svakako. Nije možda najduža, nije možda najbitnija igra ikada pa i ove godine ali je sasvim gotivna i dovoljna da vas zabavi i možda malo unese u raspoloženje i iščekivanje MGS: Ground Zeroes-a. Metal Gear Rising: Revengeance je spin-off i kao takav radi posao kako je zamišljeno. Neki aspekti su mogli biti bolji ali nisu. Igra je mogla malo da ima više identiteta i da manje podseća na Vanquish ali nije. I dobro, to ne čini ovu igru nikako lošom. Sasvim "solidan" uložak u Metal Gear franšizu i nadamo se da će biti još ovakvih izleta sa strane u odnosu na glavni tajmlajn serijala. Preporuka ako ste fan serijala ali niste zadržati, a i ako niste fan serijala niti planirate da odigrate i jednu drugu MGS igru, može i tako. MGR će pasovati većini igrača jer je u biti jednostavna i pitka igra (ali i plitka). Mada požurite ako niste igrali, stiže mart, a u njemu milion drugih, dosta očekivanijih naslova, treba to sve postići.



Autor: Aleksandar Ilić

DEAD SPACE 3

Dead Space za svakog i ni za koga

 95%

69

PC

- ✓ Veće
- ✓ Interaktivnije
- ✓ Pokušaj udublivanja priče
- ✗ ... pokušaj udublivanja priče
- ✗ Mlako
- ✗ "Politički korektno"

Platforma:
PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:
Visceral Games

Izdavač:
Electronic Arts

Web:
www.deadspace.com

Cena:
49.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Core i5

RAM: 4 GB

HDD: 10 GB

Grafika: Radeon HD 4850



Novi Dead Space, ko bi rekao, ha!? Malo nas je iznenadila odluka EA da izda i drugu igru kada su je izdali, a kamoli treću. Doduše, ova treća igra je nekako i logična jer Dead Space 2 ipak ostavlja veoma široko otvorena vrata za nastavke. Mada opet, nismo očekivali da će EA posvetiti pažnju tako brzo ovoj franšizi. Ne znam, sad kad gledam... nekako bih voleo i da nisu i da su iskulirali par godina.

Dead Space 3 je korak iza ALIENS: Space Marines-a kao ovogodišnji primer šta sve ne valja u gejming industriji. Dobro, možda jedan veliki korak jer su marinci ispali baš krš ali samo toliko jer je Dead Space 3 ispao podnošljivo dobra igra, dok su A:CM se survali u provaliju nekvaliteta i nekoherentnosti.

Priča kao priča je dosta razvijenija od prošlih igara i ima dosta nivoa dešavanja, što je dobro. Nažalost, nije dobro što je priča još od prve igre malo, uh, nerazrađena i ima previše nepoznatih i nebitnih elemenata...

Pa šta se tu dešava i zašto je to tako? Dead Space 3 se dešava neko vreme posle druge igre kada Ajzak pobegne sa onom curom kojoj redovno zaborvaljamo ime. E pa, ona ga šutne, onda završi na nekoj levoj planeti, blablabla, dođu

neke baje i cimaju Klarka da spasava i pomaže, pod izgovorom da je i ona u opasnosti, a tu je i neki lažni seting i osećaj drugarstva između Ajzaka i ovog drugog lika... Karvera... da.. Karvera. Ajzak nije sisa pa ne iskulira i tako sve krene, nekromorfi, pokvarenost ljudskog roda, religija, terorizam i šta je sve već aktuelno danas u svetu omladine koja želi da gine u Iraku za neke izmišljene ideale. Priča kao priča je dosta razvijenija od prošlih igara i ima dosta nivoa dešavanja, što je dobro. Nažalost, nije dobro što je priča još od prve igre malo, uh, nerazrađena i ima previše nepoznatih i nebitnih elemenata koje je EA pokušao da pokrpi sa stripovima, crtanim filmovima i spinoff naslovima (Dead Space: Extraction je odlična igra, odmah iz prve Dead Space igre po odličnosti... možda i rame uz rame). U drugoj

...Ajzak privlači nevolju ali razliku od Brusa Vilisa koji izgleda kao da ga je neko terao da snima Good Day to Die Hard, ovde je problem ne u samim akterima već u svetu oko njih..

igri su to pokušali malo da razviju ali sekunda kada vas je onaj general, pukovnik ili šta već izdao i svi su krenuli da pucaju na vas, ta priča je otišla u besmisao. Ovde, u trećoj igri je to u eksploziji rašireno.

Tu su ljubitelji markera, teroristi, kvazi vlade, korporacije, prijatelji, neprijatelji, poznanici, nebitni likovi, a tu je onda i



marker, nekromorfi i milion drugih stvari koje se ne mešaju tako lako. Iskreno, ovo me sve podseća malo na nekvalitetnu verziju Die Hard filmova. U njima se Džon Meklejn uvek nađe na pogrešnom mestu u pravo vreme i onda nastaje haos. Ovaj poslednji film u Rusiji je krš, upravo jer za razliku od prethodnih filmova nije sve to izveo šarmantno i sa srcem. Tako je nekako i ovde, Ajzak privlači nevolju ali razliku od Brusa Vilisa koji izgleda kao da ga je neko terao da snima Good Day to Die Hard, ovde je problem ne u samim akterima već u svetu oko njih koji je odjednom postao previše komplikovan da bi iole neko brinuo o tome, a tu mislimo na igrača.

Početak igre je jako zanimljiv jer ne vodite Klarka, već nekog random vojnika i sve je poprilično jednostavno iako vam nije tačno poznato šta se dešava, poznata vam je situacija. Ostatak igre nažalost ne ide toliko sebi u korist, Dead Space 3 pokušava da bude pametniji od protekle dve igre na silu i to onu koju igrač možda nije spreman da svari u ovakvoj igri i kroz jednu igru. Ne želim reći da ima mnogo sadržaja i da je to loše, ne. Želim reći da ima dosta nepotrebnog sadržaja.

XBox 360 je prioritet, portujemo i na PS3, a PC šta snade.

Ubeđen sam da bi igra sa strane priče bila 100x bolja da je ova napustila Ajzaka, on istripovao, smorio se i krenuo da pije. Onda saznaje da se izgubio kontakt sa njom tu i tu i on junak ide da je spase. Podseća na prvu igru – kažete? Pa, da... SPOILER!! - upravo to ali onda on stigne tamo, ona živa, omg! KRAJ SPOILERA!!! BAM! Eto drugog saigrača u co-op i još je žena. Otvoreno politička korektnost, a još i ne mora da bude loše. Ovako, neka glupa priča, neki debilni negativac koji treba da nas uplaši više nego neumrle kreature koje stvara marker i sve to natrpano, a mi ni dalje ne znamo tačno čemu sve to niti koje su motivacije svim tim ludim ljudima. Tu je neko objašnjenje kroz sve tri igre kako marker radi ali to je sve nekako na nivou "magije i potrebna nam je nekakva scenarijska potpora za gejملهj".

Tako da, priča obećava ali nekako ne ispunjava. Gejملهj! Gejملهj je onako, standardan ali je malo zglupljen i baš je postao ono "press A to awesome". Odmah ću dodati da Visceral, a valjda i EA su totalno rekli "fakit, XBox 360 je prioritet, portujemo i na PS3, a PC šta snade". Prva igra je zaradila najviše kritike na kontrolama kada se koriste tastature i miš, onda je dvojka kao malo pomogla dok su ovde očigledno kodirali igru na XBox džojpedu. Iako same kontrole nisu nešto nestandardne, par ključnih detalja su jako retardirani. Drkanje sa menijima je upravo to – drkanje. Umesto da postane lakše i ekonomičnije, vršljanje po menijima samo smara dodatno. Inače tu valja pomenuti i šta se dešava kada "pauzirate" igru na Start dugme ili ESC. Tada krene totalno najnepotrebnija animacija nekih vrtećih "prekul" herbarijuma sa mrtvacima koja kao da traje večnost i jaaaaako, jako, jako smara. Jednom, kada pokrenete igru - ok.... sve preko toga - grebete se po licu. A iiiii.... tu i takođe još da dodam da PC verzija je grafički totalno nedrugacija od konzolnih tako da ne da ne očekujete ništa spektakularno već je to i rečeno mesec dana ranije, pre izlaska igre od strane Viscerala. Tako je, rekli su da PC verzija neće imati nikakva bitna grafička podešavanja. I znate kako? U 2013-oj godini, to se vidi. Mogu da se zakunem u jutrošnji doručak da Dead Space 3 izgleda lošije od prethodne dve igre!

Zabavno je videti nove svetove, okolinu i ubijati stvari po njoj. I dalje ima par kul ideja, letenje je zabavno i neki gotivni, neočekivani detalji kao u prve dve igre su tu, malo ispolirani i doterani...

Pa dobre bre, majku mu čoveče. Pa šta tu valja pa si opet dao korektnih 69 kao ocenu??? – opet se vi pitate. Pa, pored svih nabacanih gluposti, Dead Space 3 je i dalje u suštini ta ista igra kao i prethodne dve. Radi po istim pravilima, ima zanimljive pokušaje da zabavi igrača i u pola slučajeva uspe. Nažalost, da je ovo prva igra, to bi bilo super ali nije. Zabavno je videti nove svetove, okolinu i ubijati stvari po



njoj. I dalje ima par kul ideja, letenje je zabavno i neki gotivni, neočekivani detalji kao u prve dve igre su tu, malo ispolirani i doterani za šire mase ali ima svojih trenutaka i ume da bude zabavno za igranje. Nažalost se tačno vidi da je EA hteo jedno (brzo da skešira šta može), a Visceral možda drugo (da produbi priču i univerzum). Na nesreću, Dead Space 3 se zaglavio između ta dva izgleda. Može se reći da je EA hteo da dodvori klincima što seku vene na CoD i njihov Battlefield i pretvorio Dead Space 3 u pucačinu prvo, pa onda sve ostalo. Možda, ne znamo, nećemo ni saznati najverovatnije ikada. Aliensi su uzeli svetlost podijuma pa se svi pitaju zašto je i kako je ta igra loša, a Dead Space 3 je prošao neopaženo.

Umesto zabavne ali interesantne horor igre, dobijamo političko korektni gorefest gde ništa više ne iznenađuje.

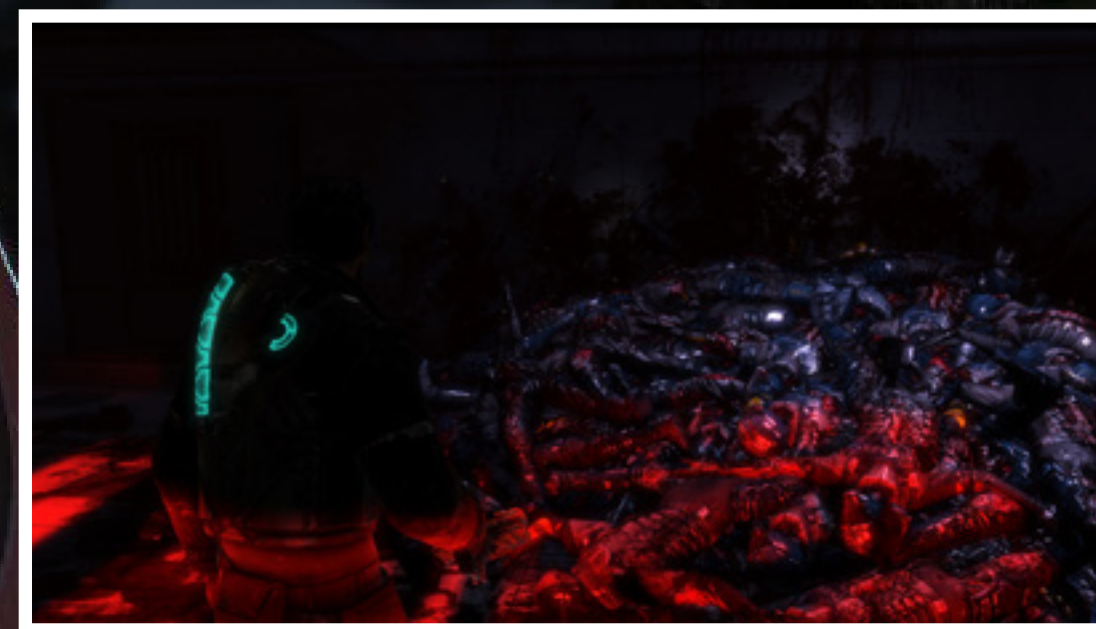
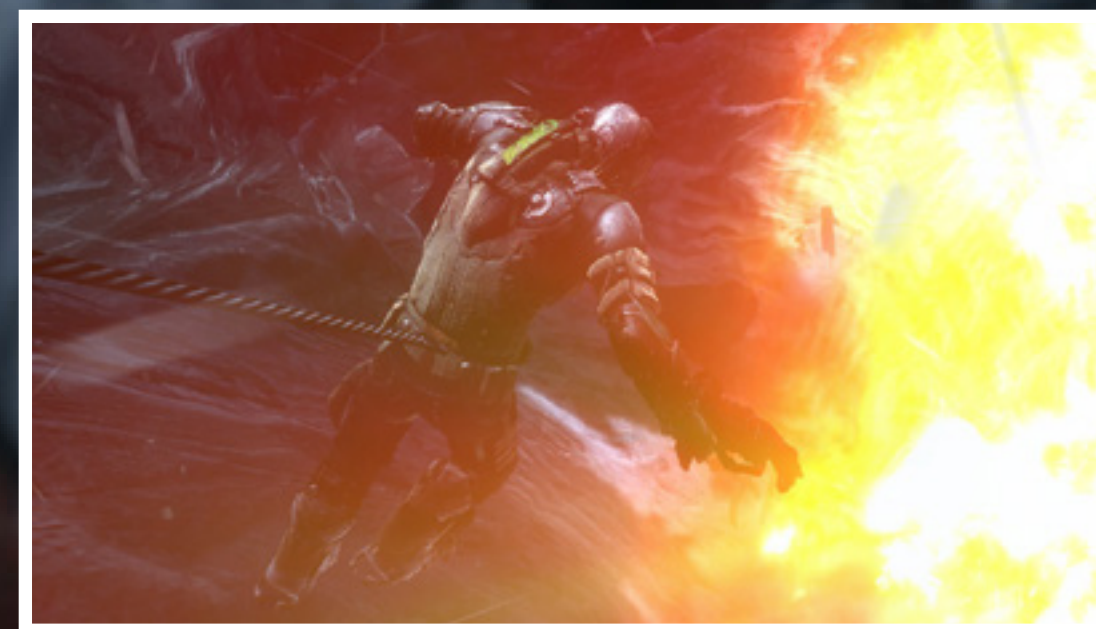
Jedna od prvih naznaka da nešto nije u redu mi je bio sam demo koji je opisan u prošlom broju. Na stranu sam meni i pauziranje koje izgleda užasno i smara, već činjenica da imate nekromorfa sa sekirama umesto ruku. Tu je cela stvar malo zašla u DOOM kategoriju i tu mislim da prosto tu ne deluje baš komforno. Druga stvar koju sam malo bolje primetio ovde je da kada upucate nekog ili nešto, nema taj dobar osećaj kao u prve dve igre, gde prosto sećete lika. Ovde je nekako više fokus bio da bude što spektakularnije pa kad upucate nekromorfa (bilo gde) sa dovoljno metaka, on se nekako... šta znam, raspadne u zglobovima kao da ste pogodili raketnim bacačem a ne nekim pištoljčićem za sečenje. A već starija-konzolna grafika ne pomaže da to izgleda dobro. Vidi se da je ciljano za što širu publiku i to je upravo ubilo dobre elemente ove igre. Umesto zabavne ali interesantne horor igre, dobijamo političko korektni gorefest gde ništa više ne iznenađuje. I ako nešto eksplodira na što spektakularniji način, to se smatra da je EA uradio svoj posao dobro i svi hepi - oni imaju keš, klinci od 12 godina oduševljeni. Opet, nije baš samo tako kao što vidite. Co-op je solidan ali ne вреди ni u ludilu najvećem tih 100€

koje morate da pljunete sa ortakom da bi igrali zajedno. Sama igra realno ne вреди tih početnih 50€ za jednog igrača. Trideset evra u vr' glave i da padne na 15 kroz pola godine, onda bi bilo ok. A kažem početne jer će sigurno uleteti par DLC-eva koje prosto "morate da imate". Pogledajte kako neki ljudi upravo zahvaljujući tom triku za zgratanje para i dalje prelaze Mass Effect 3. I početno je takođe jer su tu i mikrotransakcije pa ako ste baš bez ikakvog principa i etičkog kompasa, možete bacati pare na delove za naoružanje i ostale sitne gluposti koje bi morali da skupite tokom igre.

Kada smo kod delova za naoružanje, tu je kraftovanje oružja. Lepa komponenta igre, sasvim neki logičan korak u odnosu na prethodne dve igre. Samo... mi mislimo da nije samo to u pitanju, progresija to jest. Mislimo da je ova igra mogla solidno da prođe i bez kraftovanja ali onda ne bi u EA imali opciju da naplaćuju mikrositniš milionima igrača koji nemaju karakter. Tako da ne budem skroz ciničan i kažem da je ova cela igra ofarbana u znak dolara, dodaću da je kraftovanje ok, samo ne savetujem trošenje para ni u kom slučaju. Ako kupite bilo šta da bi kraftovali oružje, smatrajte da ste pali na testu života i protom zeznuli gomilu igrača koji su pametniji od vas jer ne žele da plate, a zbog onih koji plaćaju će to olako preći u praksu kod svih izdavača za dodatno kasapljenje sadržaja i igara. Inače, EA planira da uvede u sve svoje buduće naslove mikrotransakcije jer smatraju/tvrde da se to potrošačima sviđa. Pa vi vidite.

Dead Space 3 je ista ona igra kao prethodne dve ali sa gomilom natrpanih gluposti preko da izgleda primamljivije publici koju prve dve igre nisu tangirale.

Sad mi se sve ovako ovo pomešalo i mislim da ne mogu da odvojim prirodne nagone EA da zgrne pare i kvalitet i bilo šta u ovoj igri. To možda i nije loša stvar jer olako mogu da uperim prst u EA i kažem da su sami krivi jer su takvi kakvi su, a Dead Space 3 ispašta na kvalitetu. Jasno nam je da ljudi



moraju da jedu i da nahrane decu i da imaju šta da obuku ali je EA posle toliko godina delovanja izvrnuo to u prosto lošu stvar i izgovor za svaki grabež novca koji rade.

Pa da nekako pokušam da sumiram sve ovo. Dead Space 3 je ista ona igra kao prethodne dve ali sa gomilom natrpanih gluposti preko da izgleda primamljivije publici koju prve dve igre nisu tangirale. Sa tim glupostima se izgubila i kakva-takva mistika koju su prve dve igre imale ali smo dobili kao više detalja u vezi celog univerzuma. Opet, ti detalji nisu bili i preko potrebni. Lično sam potajno malo prezirao prvu igri kada je izašla jer je bila očigledni ripoff još jednog EA hita – System Shock 2. SS2 je u stvari postao hit tek neko vreme posle izlaska ali ti detalji su bili tu, savršena “alone in space with monsters” igra. Onda dodajte malkice Alien-a za dobru meru i šaku Šon Konerijevog Outland-a i imamo Dead Space. I posle malo igranja, leglo mi je. I dalje je igra bila naravno površna i šupljikava ali je imala atmosferu i osetio se trud i malo srca uloženog u taj trud.

Ako niste fan serijala, nemojte početi sa ovom igrom...

Drugi deo je upravo bio kao Die Hard 2. Veći, bučniji ali isto to i zanimljivo i gotivno. Onda je došao Dead Space 3 i tu je već postalo prenatrpano raznim faktorima što je ova igra nekoliko nivoa ispod prve dve. EA gramzivost, kratak rok izrade, loše ideje u scenariju, matore konzole, igrači koji religiozno plaćaju sve to i preorderuju, a izdavači se pomamljuju i prave sve lošije biznis planove po igrača, itd. Ne mogu da preporučim igru po ovoj trenutnoj ceni, pa čak ni najvećim fanovima serijala jer će se oni možda najviše iznervirati što su dali 50€ za ovako slabu igru. Ako niste fan serijala, nemojte početi sa ovom igrom nikako. Krenite lepo od početka, a ako imate prilike, odigrajte i Dead Space: Extraction za Wii i PS3. Veoma je unikatna i dobra igra i daje lepu potporu prvoj igri. E onda kada stignete do ove, pročitajte sve ovo ponovo pa možda probajte da je igrate. Dead Space 3 je ok ali nikako na nivou proteklih Dead Space igara. I obavezno pročitajte drugo mišljenje od strane Lakija koje ide u nastavku ovog teksta.

Autor: Milan Đukić

DEAD SPACE 3

Drugo mišljenje

 95%

70

PC



I dalje zabavno



Glup meni



Priča

Platforma:

PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:

Visceral Games

Izdavač:

Electronic Arts

Web:

www.deadspace.com

Cena:

49,99€

Preporučena konfiguracija:

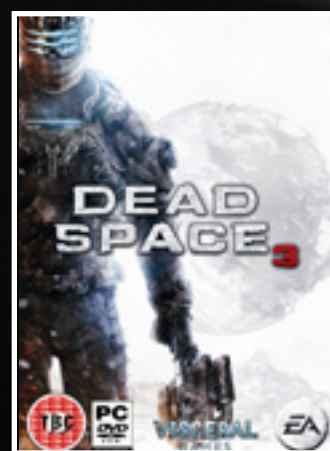
OS: Windows 7

CPU: Core i5

RAM: 4 GB

HDD: 10 GB

Grafika: Radeon HD 4850



Prvo, želim da nešto saopštim urednicima časopisa a pre svega širokom auditorijumu koji čita ovaj tekst – ukoliko me neka igra tera da između opcija glavnog menija posmatram bilo kakvu animaciju koja traje duže od jedne sekunde, te igra će automatski dobiti između 5 i 10 poena manje (na skali od 0 do 100) u zavisnosti od toga koliko dugo ta animacija traje i koliko smara. Rekavši to, odmah znajte da će i Dead Space biti lošije ocenjen upravo zbog toga što ne samo da poseduje konfuzan glavni meni, već i zbog toga što nakon odabira bilo koje opcije i odlaska „korak dublje“ u meniju morate da gledate polu-haotično vrtenje semplova ljudi i čudovišta pohranjenih u staklene „herbarijume“ (nemam pojma kako se zove herbarijum za ljude).

Možete da napravite nova oružja, ona će imati neke specifične mogućnosti, potom ih unapređujete, nabacujete sekundarnu paljbu ili raznorazne dodatke.

Ne znam šta da kažem o Dead Space 3... nekako, nakon prva dva dela, više me ništa tu ne iznenađuje, i dalje je to ta ista igra u kojoj ubijate ta ista čudovišta, sada već znate kako da ih ubijete, sada već znate da ne mogu da vas posebno iznenade niti da vas nateraju da se štrečnete. Sada ste već dovoljno iskusni da svaki leš proverite pre nego što

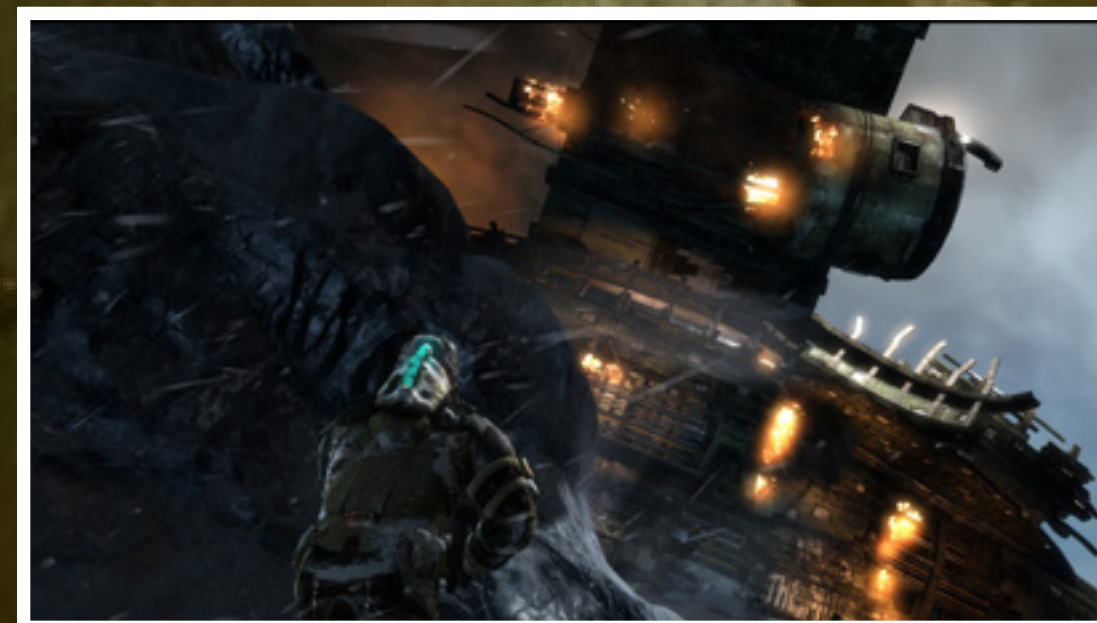
nonšalantno pored njega prođete, sada već umete da na „idealni“ način otifikarite bilo kojem tipu nekromorfa ud i upotrebite ga protiv njega.

Ono što je doduše novitet to je pregršt „kupi“, „ako skineš sa neta imaćeš“ i sličnih poruka na benchu i mašini za odela. Novitet u igri je mogućnost da napravite sebi municiju ili predmete, i to je pohvalno, posebno ukoliko to volite. Možete da napravite nova oružja, ona će imati neke specifične mogućnosti, potom ih unapređujete, nabacujete sekundarnu paljbu ili raznorazne dodatke. Sve to radite nalazeći resurse i sheme okolo po napuštenim svemirskim brodovima kojima lurk-uju gladni nekromorfi. Upravo tu na scenu stupa preuzimanje sadržaja sa interneta, takozvani „downloadable content“, gde dobijate priliku da za pravi novac kupujete već gotova oružja i dodatke, kako ne biste „trošili vreme“ na skupljanje delova unutar igre.

... ali imam utisak kao da su nakon uspešnog prvog dela EA i Visceral znali da će napraviti drugi deo, tu se zaista potrudili, a da je potom postojao znak pitanja iznad DS3...

Grafika je unapređena i svakako je korak dalje u odnosu na dvojku, ali se to ne može reći i za okruženje i priču. Početak Dead Space 2 i okruženja koja tamo obilazite su svetlosnim godinama ispred svega onoga što ćete videti u trojci. Možda je najbolje reći da bi treći deo u tom smislu mogao da dođe iza keca a pre dvojke, tako bi poređenje imalo smisla. Čak i sa strane priče, u trećem delu ona izgleda više nego nategnuto ... možda ću ovim otići predaleko, ali imam utisak kao da su nakon uspešnog prvog dela EA i Visceral znali da će napraviti drugi deo, tu se zaista potrudili, a da je potom postojao znak pitanja iznad DS3 i toga da li će ovaj projekat ući u produkciju. Onda je prihvaćen ali sa nerealno kratkim rokom.

Čak i sama priča deluje kao da je veštački „nakalemljena“ nakon što su prvi i drugi deo predstavljeni kao svojevrsne celine. Stoga, ne mogu da kažem da bih Dead Space 3 preporučio za igranje kao zanimljivu akciju onima koji traže nešto interesantno u ovom periodu, posebno zbog toga što i nije toliko zanimljiva. Ako ste pak fan serijala, možda će vas nešto vući ka tome da vidite kako se ova priča završava.



Autor: Bogdan Diklić

SKULLS OF THE SHOOGUN

Potezna strategija nemrtvih samuraja

Eh ... Skulls ... koliko je to smešan film ... jedini smešniji od njega je Skulls 2 ... nego, gde sam ono stao? Skulls of the Shogun naravno nema nikakve veze sa Rob Cohen-ovim filmom sa početka dvehiljaditih, u pitanju je neka potpuno druga priča. Priča nemrtvih samuraja. U ovoj poteznoj strategiji svaki od timova ima svoje "poene" koje koristi za kretanje, timovi se smenjuju, ekipe zauzimaju bitne pozicije i na taj način ostvaruju poene. Zauzeti morate i resurse a potom se braniti od talasa i talasa neprijateljskih snaga. Vremenom ćete dobijati nove jedinice ali i dobiti jednog od tri "monaha" – lisica koja vas leči, salamander koji priziva druge jedinice i vrana koja kontroliše vetar (što nije nimalo lako nakon što prethodnog dana jedete pasulj ili kupus). Ukoliko vam se čini da smo preko ovog dela samo preleteli i da je suviše jednostavno sve to, to je zapravo zbog toga što je upravo tako – jednostavno. Programeri iz 17-bit su se potrudili da fokus igre bude na borbi, a ne na skupljanju resursa i samoj taktici.

Ako imate PC ali ne i Win8, tugom ćete lepiti tapete

Iako svaki od likova poseduje određeni radijus u kojem se može kretati, odluka dizajnera da omoguće slobodno kretanje unutar tog radijusa a ne tradicionalno pomeranje "na poteze" čini da igra izgleda znatno fluidnije i zabavnije, a ograničenje broja poteza u jednom krugu takođe doprinosi brzini izvođenja. Likovi su nacrtani zaista

Platforma:
Win 8, Xbox 360 (XBLA)

Razvojni tim:
17-bit

Izdavač:
Microsoft

Web:
www.skullsoftheshogun.com

Cena:
15€

Preporučena konfiguracija:
Sve što ima Windows 8



70%

70

Xbox
360

- ✓ Simpatično
- ✓ Puno humora
- ✗ Problemi u kontrolisanju likova

kreativno, što možete da zaključite i po screenshotovima, unikatno i neobično ne samo za potezne strategije već i uopšte govoreći. General Akamoto će tako na svom putu naići na pregršt kojekakvih spodoba i neprijateljski nastrojenih likova ali će svi oni biti vešto animirani uz dozu "japanskog" u sebi. Ključna stvar koja će vas pored igrivosti držati uz naslov jeste sjajan humor koji je konstantno prisutan a koji se pored tradicionalnog situacionog najčešće bazira na popularnim filmovima, muzici, igrama i sličnim dobro poznatim delima novije umetnosti.

Humor je jača strana ove igre

Nije ni sve baš tako bajno i sjajno u Skulls of the Shogun. Pomenuti nedostatak koordinatne mreže na patosu može dovesti do nekih nepredviđenih problema, jer niste baš najsigurniji gde vaša jedinica stoji i koliko je u (ne)opas-

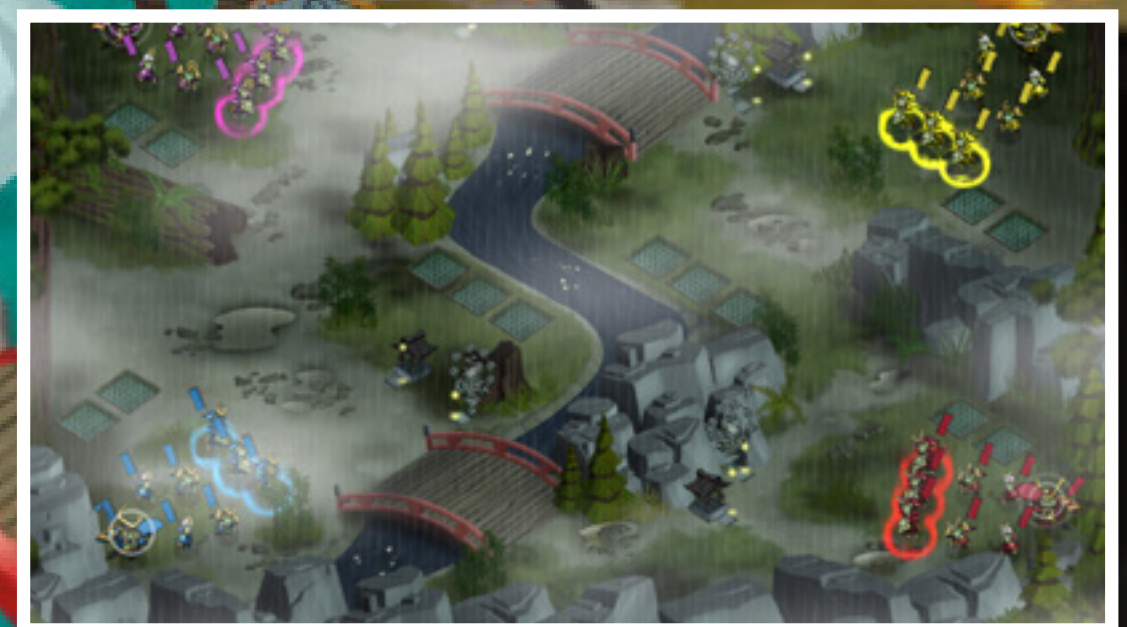
noj zoni u odnosu na protivnike ili okolne objekte koji vam takođe mogu naštetiti. Još jedan nedostatak je i nemogućnost da lako selektujete sopstvene jedinice i razlikujete ih jedne od drugih jer se događa da se u sopstvenim koracima suviše pribiju jedni uz druge i da usled toga naprave svojevrstu gužvu koju ne možete "raspetljati" jer su potezi već učinjeni. Potom nećete moći da selektujete važnu jedinicu jer je zaklanja druga i nerviranje može da počne.

Grafika tj. artwork takođe zaslužuje pohvale

Druga problematična stvar je odluka Microsofta da Skulls lansira na svojim sistemima najnovije generacije, što znači da je Windows 7 ostao bez podrške. Tu su trenutno aktuelna konzola Xbox 360, tu je Microsoft Surface kao i Windows

Phone, ali u domenu operativnog sistema, isključivo Windows 8. Svesna odluka, sasvim sigurno, ali će u mnogome ograničiti životni vek naslova, posebno na tržištima poput našeg. Pohvalno je sa druge strane to što je omogućeno međuplatformsko igranje, pa tako u jednom okršaju mogu učestvovati igrači sa Win8, WinPhone, Surface i X360 sistema bez ikakvih ograničenja.

Skulls of the Shogun stoga nije bez svojih problema i sitnijih bagova, ali je igra krajnje simpatična i predstavlja zanimljiv pogled na potezne strategije koji će vas zasigurno zabaviti. Dok vas ne iznerviraju pomenuti bagovi, pa ćemo videti koliki ste zaista samuraj!





1 Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!

COUNTER-STRIKE

EPS
1000FPS



Authorized
Provider

be**grad.com**
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

Autor: Luka Komarović

PROTEUS

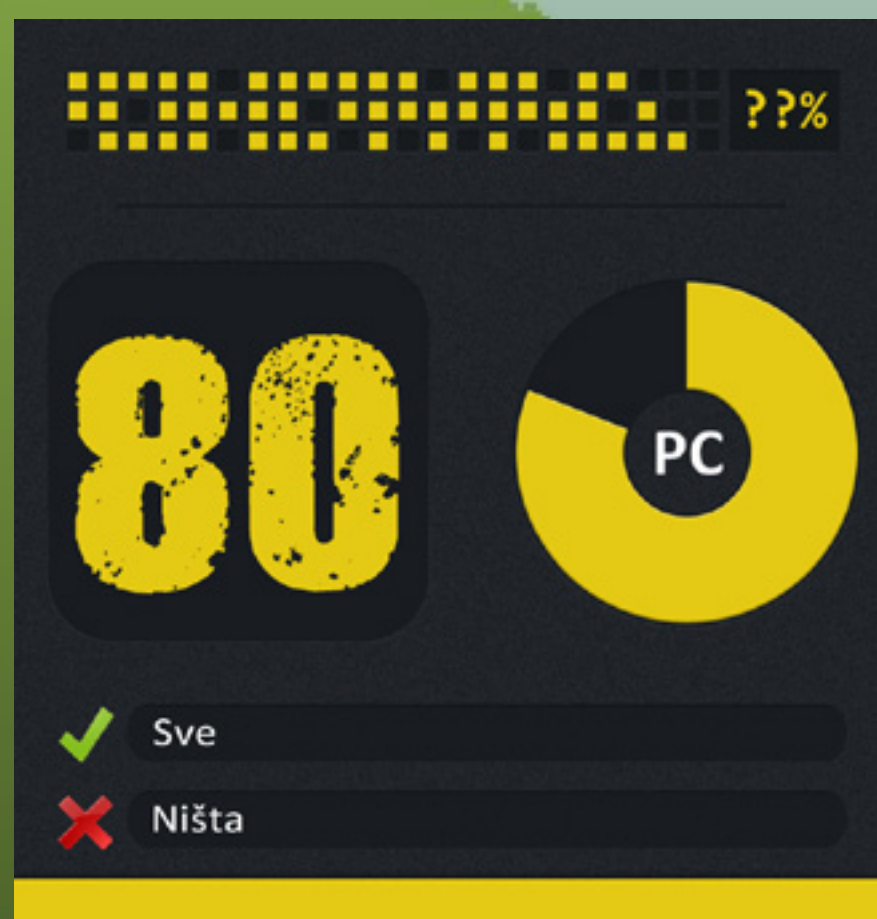
What's this, I don't even...

Ovo je jedna od onih igara kada tradicionalni obrasci za popunjavanje ocene i karakteristika jednostavno fejljuju i nisu primenjivi. Takođe je jedna od onih igara za koju se možete zapitati da li je uopšte igra i kako da je opišete. Sa čime da je uporedite, šta o njoj da kažete? Da li možete da je "ubacite" u standardne igračke aršine? Kako da je klasifikujete? Šta više, neko ko pogleda slike iz igre može pomisliti da je u pitanju sprdnja ili nevešto napravljena igra u srednjoj školi na času informatike.

Hajde da pokušamo da pobrojimo stvari koje su nam poznate. U pitanju je igra, jer poseduje kontrole, kretanje, mogućnost da sednete, slobodan pogled mišem za razgledanje okoline. U pitanju je naslov iz prvog lica, mada je ono "first PERSON" problematično jer nemate pojma da li ste vi zapravo ljudsko biće. Svakako nije pučina, pa SHOOTER ne stoji, ali jeste istraživanje pa možemo reći da je istraživačka igra u prvom licu. Igranje započinjete u moru a u daljini vidite obrise ostrva.

Isprva započet kao RPG, dolaskom Kanage Proteus u potpunosti menja pravac

Plivajući do njega, vaša avantura kreće. Ostrvo se svaki put kada pokrenete igru generiše iznova i iznova, pa otuda relativno "visoki" hardverski zahtevi (2GHZ procesor i 3GB RAM) za igru koja izgleda kao nešto "ispalo" iz Atari 2600

**Platforma:**

PC , Mac

Razvojni tim:

Ed Key i David Kanaga

Izdavač:

Steam / Paypal / Humble Store

Web:

www.visitproteus.com

Cena:

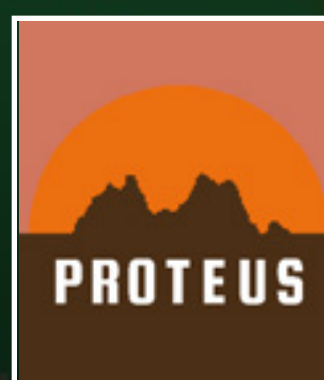
7€

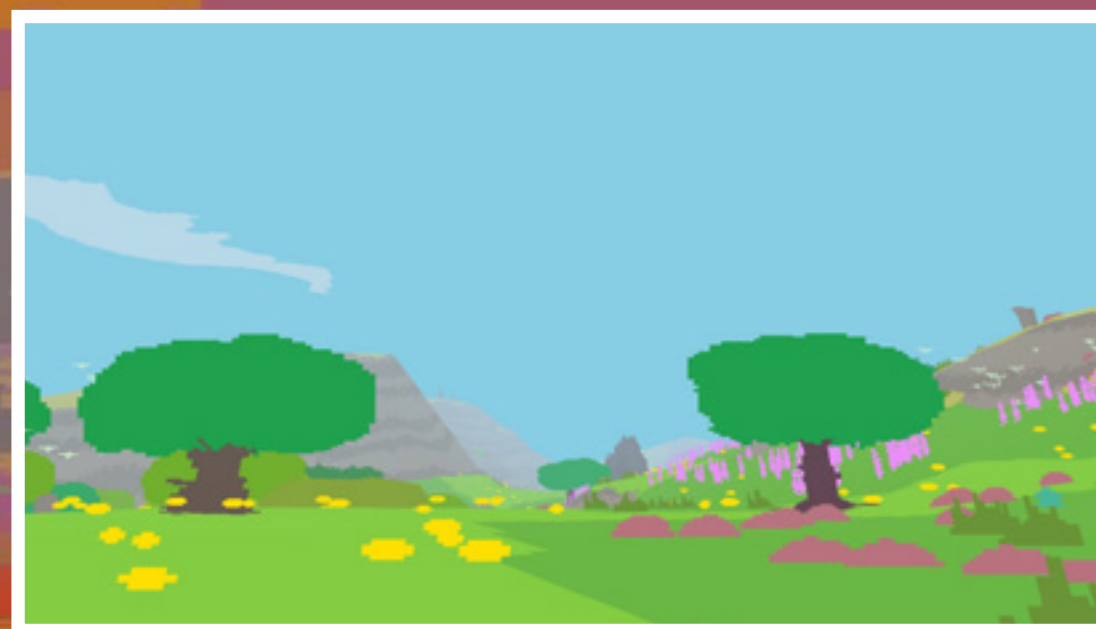
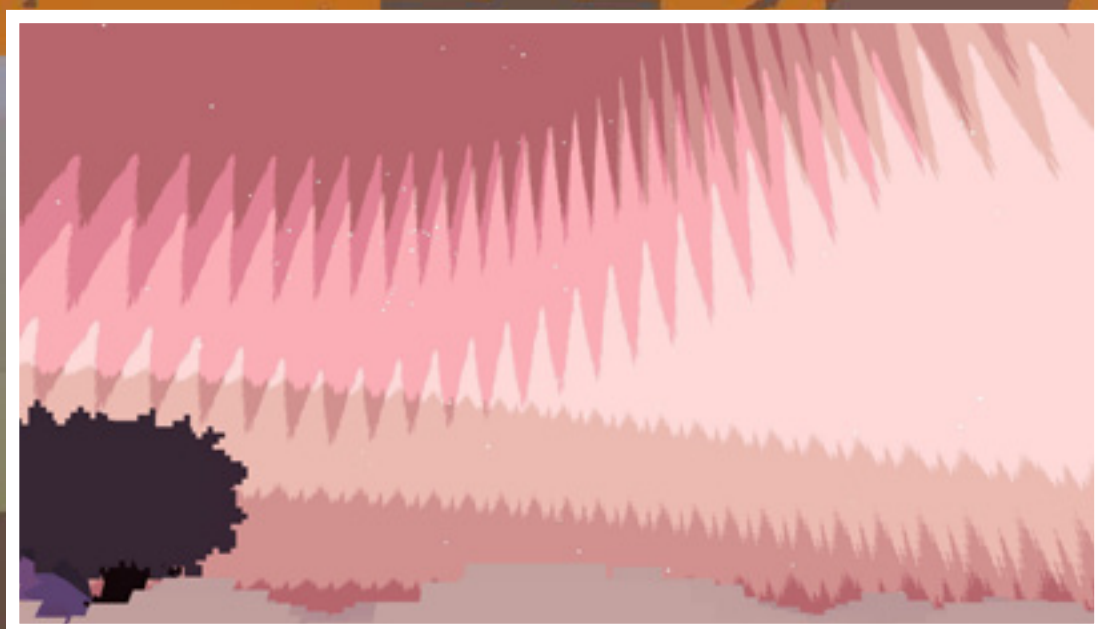
Preporučena konfiguracija:

CPU: 2GHZ procesor

RAM: 3GB RAM

GPU: bilo koja grafička



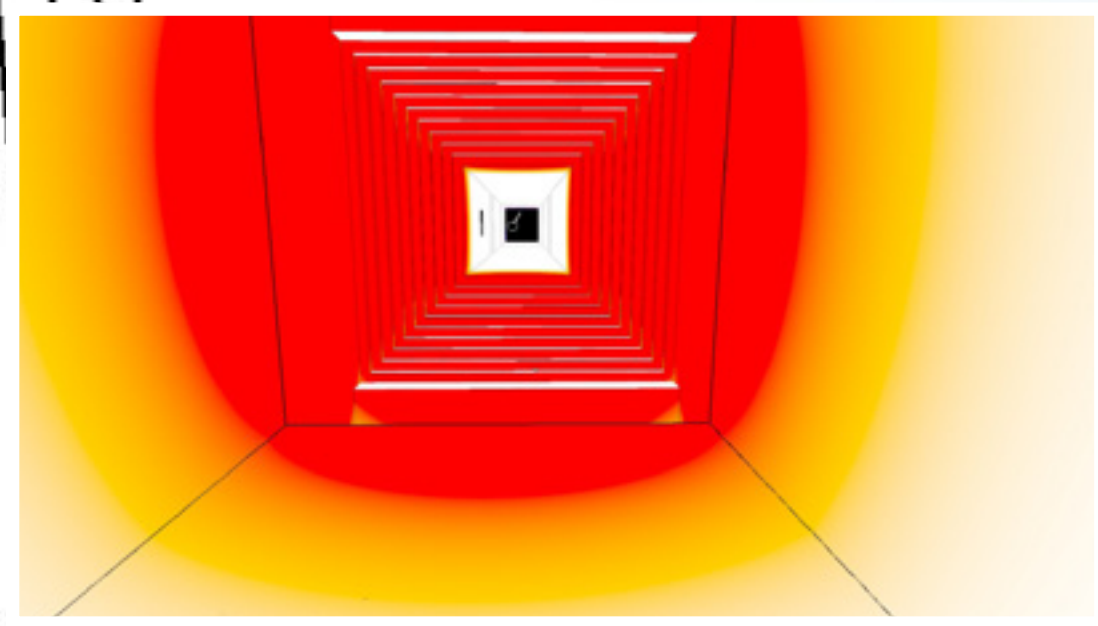
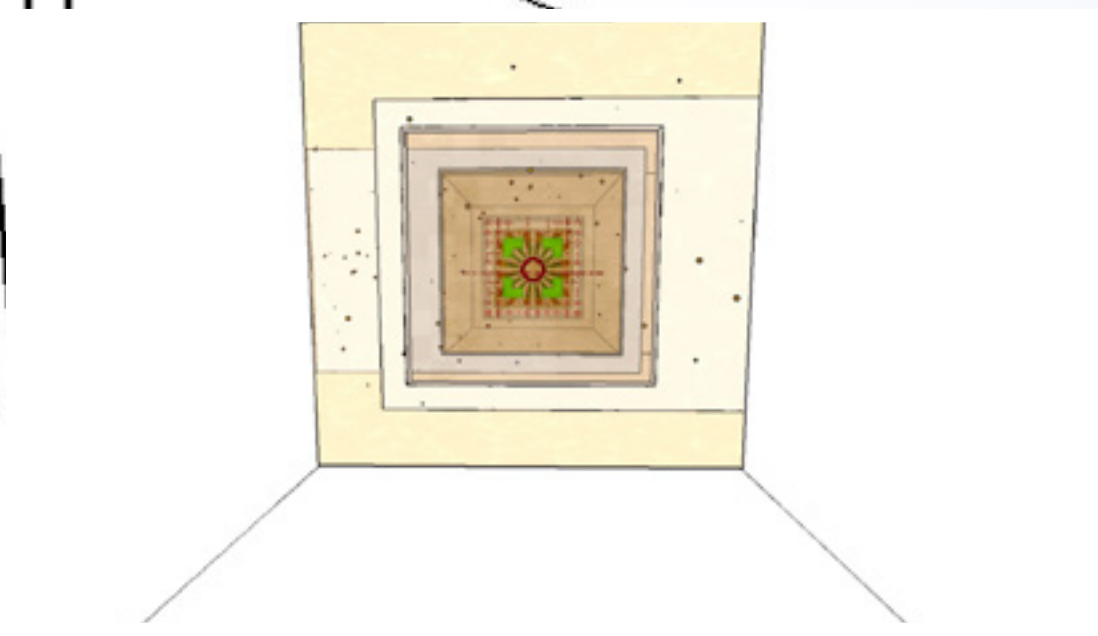


komode. Ukoliko imate slabiji računar, može se dogoditi da čekate i više od minut da igra počne. Oko vas je šarenolika flora i fauna, drveće, zečevi, krabe, insekti, cveće, statue, nešto što bi moglo ličiti na hramove ali i nebo, zvezde, vremenske (ne)prilike. Istraživanjem ćete proći sva vremenska doba i potpunim obilaskom ostrva igru i završiti, pa utoliko možemo konstatovati da nekakav cilj postoji. Međutim, završetak ne daje nikakve odgovore, doduše ni ne postavlja pitanja, može vas malo iznenaditi, možda i razočarati, ali vas nekako tera da iznova i iznova pokrećete Proteus, generišete nova ostrva i njima se krećete.

Važan detalj je muzika, pa ukoliko pokrenete Proteus bez zvuka, verovatno ćete ga jako brzo isključiti. Naime, Kanaga i Key su se potrudili da muzička podloga bude jako specifična i da svako biće, drvo, životinja, okruženje ili događaj imaju sopstvenu muzičku notu. Na taj način, kretanjem kroz ostrvo sami formirate numere i zvuke oko sebe. Iako će zvučati melodramatično ili možda preterano, igrajući Proteus zaista ćete se ponašati kao dete koje okolo trči i juri zečeve, leptire, cveće i penje se na brdo da pogleda zalazak sunca ili pad zvezde.

... postajući svojevrzni “lo res mjuzikl”

Budimo iskreni, Proteus podjednako možete i mrzeti iz dna duše. Nije za svakoga. Iz tog razloga smo i izvršili malo ispitivanje i dali igru raznoraznim ljudima. Od potpunog oduševljenja i viščasovnog igranja do drugog kraja spektra – “budalaština” je ono što smo dobili kao odgovor. Ništa između, nikakve “pa ok je, ali ipak ...” stavove nismo pokupili. Samo – ili oduševljenje ili potpuni hejt. Ukoliko volite istraživanja ili ukoliko imate želju i mogućnost da razmišljate o “filozofiji i nastanku sveta”, Proteus deluje kao dobar izbor. Isto tako, ukoliko imate ono detinje u sebi i želite da se zabavite na izuzetno neobičan način, opet, probajte Proteus. Pored ocene, ujedno moramo “stegnuti ruku” Edu i Davidu za smeli potez i ovakav “izlet” u nepoznato.



Ako se carski zeznete, možete čak i završiti na početku igre.

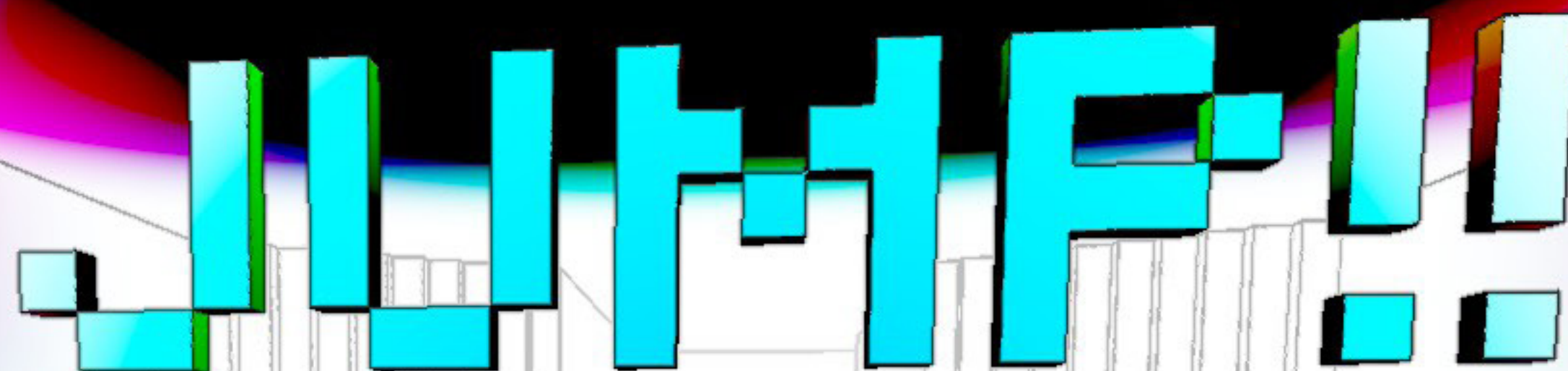
Sami hodnici su takođe tripulozni jer neretko ćete odlazeći u jednom smeru se vraćati na početak odakle ste krenuli. Onda kada se to desi, odete u drugom smeru i nekako opet završite na početnoj poziciji, pa probate opet i odjednom ispadnete u neku drugu prostoriju. Ako se carski zeznete, možete čak i završiti na početku igre.

Pored zanimljivih zagonetki i prosto interesantnog iskustva i atmosfere, Antichamber ima par nedostataka. Krenućemo od najprvog i možda najglupljeg i možda najnepravednijeg za prebaciti ali – igra ne izgleda baš tako dobro. Ok, u pitanju je indi projekat jednog čoveka ali upravo zato je izbor Unreal

3 endžina nejasan kada je posao mogao biti mnogo bolje odrađen u nekom lepšem i možda lakšem okruženju kao što je SOURCE. Bilo kako bilo, igra radi, nije ni toliko bitno kako izgleda dok radi posao, zar ne? Pa da, ali i ne baš mada se da progledati kroz prste tu.

... ako vas spopadne mučnina dok igrate nešto, neće prestati ako iskulirate simptome...

Sledeća stavka je malo ozbiljnija a tiče se bolesti simulacija ili poznatije kao putna/morska bolest. Ja lično nemam nekih problema sa tim i desilo mi se možda sa maksimum 5 igara ikada da me je uhvatila ozbiljna mučnina pri igranju nekog naslova. E pa Antichamber se lomi sa The Shipom na drugom mestu, dok prvo mesto ponosno zauzima AvP od pre desetak godina gde sam izignoriso



simptome i bacio peglu k'o najveći car jer sam glup. Pa za nauk – ako vas spopadne mučnina dok igrate nešto, neće prestati ako iskulirate simptome pa zato da najbolje odmah sačuvate i stanete i prilegnete da ne pogoršate sebi celu situaciju. Faktori koji utiču na sve to i dalje o tom sindromu (stručno poznatom kao kinetoza) ćemo detaljnije nekom drugom prilikom, možda čak i kroz editorijal posvećen istom. Mada bi upravo valjalo dodati malu kritiku vezanu upravo za izbor endžina jer su Unreal i "bivši" Quake endžini kao na primer Source, najredovniji izazivači ovih problema. Toliko. Sada da se vratimo na igru.

... da li Antichamber vredi igrati ako mi je muka na svakih sat vremena od igre?

Upravo ovaj problem mi je pravio dosta muka pri igranju ove igre pa sam je razvukao previše. polovina ljudi neće ovo ni primetiti, neki hoće. Upravo zato i spominjem ovo u tolikom obimu jer se onda postavlja pitanje – da li Antichamber vredi igrati ako mi je muka na svakih sat vremena od igre? Paaa, ako ste pritom epileptičar, onda – ne, ne vredi. Ovako kao kežual igranje ako vam smeta duže, može da prođe i bude sasvim zabavno na duže staze. Ako nemate problema te prirode, onda samo napred. Još ako volite dobru pazl avanturu, mega napred.

Igra trenutno košta malo manje od 20€ i može se reći da je to ok cena ali ako naletite na neki popust gde košta manje od tih 20€, onda bez mnogo razmišljanja kupite ako volite ovakve igre. Iskreno, jako nas zanima kako će izgledati naredna igra Aleksander Brusa?! Do tada, Antichamber je sasvim ok.

Autor: Stefan Starović

Aliens: Colonial Marines

Gearbox u svetu Riplija

Da li se opis nove igre iz Aliens univerzuma može početi bez paralele sa serijalom filmova? Teško je, sasvim sigurno, posebno što se Colonial Marines direktno vezuje za priču iz filma. Odvija se nakon drugog dela a negde “oko” trećeg. Ripli, Hicks, Njut i Bišop su lansirani sa Sulaca. 17 nedelja nakon događaja u drugom delu filma USS Sefora dolazi da ispita poziv upomoć sa USS Sulaco i tu na scenu stupa Kristofer Vinter, marinac kojeg kontroliše igrač. Nemoguće za “promašiti”, odmah u startu videćete koliko je zapravo grafika u ovoj igri loša. Možda se to ne može toliko primetiti na screenshot-ovima, mada nije baš ni da blistaju od lepote, ali tek kada pokrenete igru i ispratite animaciju, shvatite koliko su Colonial Marines poput nečega što biste igrali 2004-2005 godine, at best! Zsigurno će vam biti neophodno neko vreme da se na ovo naviknete.

Igra se odvija nakon drugog dela filma a negde “oko” trećeg

Potom, loša priča. Fanovi Aliens univerzuma i filmova pre svega verovatno će pronaći ponešto interesantno ovde, otkrivanje nekih novih fragmenata priče, sporednih detalja koji nisu dovoljno obrađeni do sada i segmenata koji su bili nedorečeni. Ali ukoliko ove, nazovimo to tako, izuzetke, odvojite sa strane, primetićete da je sama radnja infantilna i dosta površna, što čudi imajući u vidu da su je kreirali autori Battlestar Galactice. Svi događaji su predvidljivi, nema



Platforma:
PC, PS3, XBox 360, Wii U

Razvojni tim:
Gearbox Software

Izdavač:
SEGA

Web:
www.gearboxsoftware.com/games/aliens

Cena:
49.99 €

Preporučena konfiguracija:
OS: Win 7
CPU: Core i5
RAM: 3GB
GPU: GTX 560
HDD: 20GB



44

PC

- ✓ OK delovi priče Aliens univerzuma
- ✓ Zanimljivi multiplayer
- ✗ Bagovi, AI...
- ✗ Grafika, priča...
- ✗ Repetitivnost, pa ispočetka...

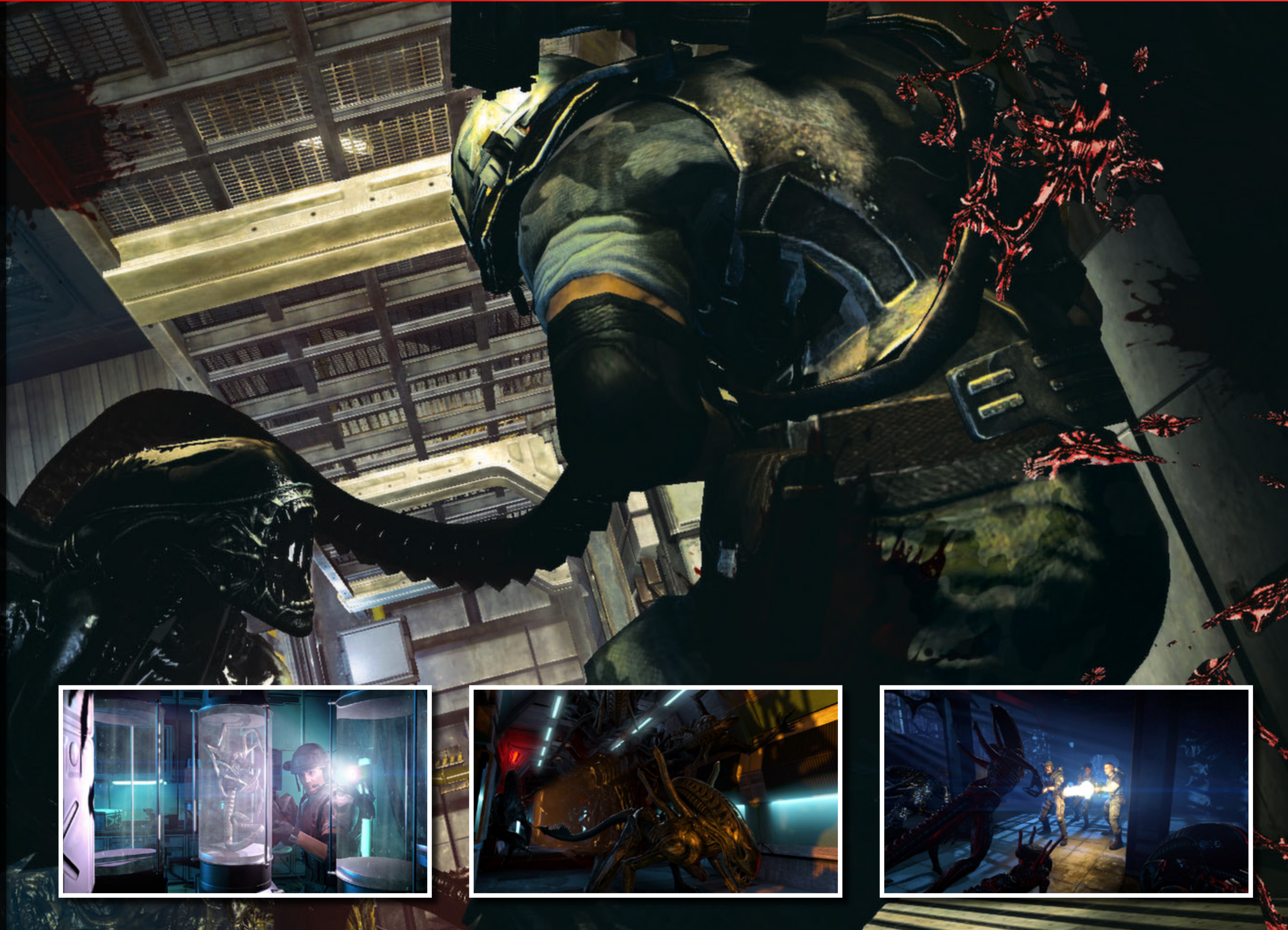
posebnih iznenađenja niti ničega zbog čega biste u glavi zadržali bilo kakav utisak.

Escape mod je zanimljivi multiplayer mod i jedina svetla tačka

Uz takvu radnju nažalost ide i krajnje problematična veštačka inteligencija protivnika i uopšte gameplay problemi kojeg prate brojni bagovi. Ne znam od čega bismo prvog mogli da krenemo. Izbor oružja je skroman i još važnije od toga, i u tom skromnom izboru ćete naći dva sa kojima ćete zapravo nešto i moći da uradite. Greške na koje ćete nailaziti često će ruinirati dalju želju za igranjem (nemogućnost da otvorite vrata koja bi inače trebalo da se otvaraju, nestanak cilja misije, "zaglavljeni" predmet među teksturama...) a najgenijalniji su protivnici koji se kreću po jasno definisanom putu i rade unapred predodređene radnje. U tom smislu, ukoliko na primer nekako poginete pa krećete ispočetka, tačno možete znati gde da uputite bombu ili projektil i da spičite neprijatelja po sred njonje. Ne nedostaju ni komični momenti, kao na primer sakrivanje vojnika iza staklenog zida i slične Pajtonovske bravure.

Poznati tvorac FPS naslova, Gearbox, potpisuje igru

Jedina svetla tačka na koju se možemo osvrnuti jeste multiplayer. Kooperativni mod je najčešće zabavan sam po sebi, a jedan od multiplayer modova koji zaslužuje pohvalu je "Escape" u kojem kao vojnik bežite od gomile Xenomorpha pritom pokušavajući da za sobom zatvarate i zavarujete vrata. Ukoliko biste uspeali da pređete preko grozne grafike (u svetlu onoga što očekujete od ovakve igre, naravno), Aliens će vam možda pružiti kratkotrajnu zabavu, makar dok vas prvi put xenomorph ne ispreseca, dok im ne prospete "mozak" pokoji put i vidite poneku interesantnu scenu. No ipak će ubrzo sve dobiti specifičnu dozu dosadnog, pa ćete se okrenuti nečemu drugom, poput – Proteusa!



*Spremite se za leto na vreme,
kupite zimi, kad su cene niske!*



Autor: Bojan Dančuo

WORLD OF TANKS: KINESKI TENKOVİ

Osvežen WoT

Razvojni tim:
Wargaming

Izdavač:
Wargaming

Web:
<https://worldoftanks.eu>



World of Tanks je izuzetno popularna i sada već zrela MMO igra, koja samo na evropskom serveru svako veće dostiže cifre od preko 150 hiljada istovremeno aktivnih igrača. Naravno, kako bi se igračima zadržala pažnja na duži vremenski rok, potrebno je stalno ubacivati novi sadržaj. Šta je u slučaju igre koja se bavi tenkovima najbolji sadržaj? Pa tenkovi, šta bi drugo.

Kod teških tenkova trenutno nema dileme tog tipa, pa ćete potpuno ravnom linijom napredovati do kraja drveta i tier 10 teškog tenka.dobro. Nažalost, nije dobro što

Od ranih početaka WoT-a, kada su u igri bili samo ruski i nemački tenkovi, polako su dodavane nove grane tenkova, pa tako sada imamo i američke, francuske i britanske tenkove, a patch 8.3 je dodao i novo kinesko tenkovsko stablo, kojim ćemo se u ovom tekstu pozabaviti.

Istorijski, kineski tenkovi su uglavnom nastali kao kopije tenkova drugih država, suptilnim modifikacijama dizajna, tako da su dovoljno različiti od svojih uzora, a ipak se lako da prepoznati odakle su potekli. Kako su Rusi imali naprednu vojnu tehniku i bili saveznici kinezima tokom drugog svetskog rata i kasnije, a uz to i prve komšije, ne čudi što je veliki broj kineskih tenkovskih dizajna potekao od ruskih

oklopnih vozila. Ovo je lako vidljivo i u igri, pa su čak i nazivi nekih tenkova slični svojim uzorima.

Kao što je i uobičajeno, kada se prvi put ubaci novo stablo tenkova u WoT, obično to budu samo dve grane (po jedna grana srednjih i teških tenkova), pa se kasnije dodaju i druge vrste tenkova.

Interesantno je to što postoji jedno dodatno grananje linije srednjih tenkova, koje vam omogućava da birate lakše tenkove i držite se njih čak do osmog tier-a ili da odmah pređete na nešto sporije, bolje oklopljene i bolje naoružane srednje tenkove.

Ovaj deo tehnološkog drveta će verovatno kasnije doživeti promene, kako se budu dodavali novi tenkovi, pa će se verovatno podeliti potpuno u dve grane, od kojih će svaka voditi do po jednog tier 10 srednjeg tenka.

Kod teških tenkova trenutno nema dileme tog tipa, pa ćete potpuno ravnom linijom napredovati do kraja drveta i tier 10 teškog tenka.

Sada ćemo se pozabaviti svakim od kineskih tenkova pojedinačno, uz osvrt na njihove sličnosti i razlike sa tenkovima istog tier-a u drugim nacijama.



Renault NC-31 - Tier 1 laki tenk

Kina je u periodu između prvog i drugog svetskog rata prvi put počela da koristi oklopna vozila, uglavnom kupljena od Francuza i Britanaca, pa ne čudi što je prvi tenk u kineskom arsenalu Renault NC-31.

Po karakteristikama praktično identičan svom francuskom parnjaku, razlikuje se samo po tome što ima najjači top nešto niže penetracije, koji malo sporije puca, ali nanosi malo više štete od francuske verzije.



Vickers Mk. E Type B - Tier 2 laki tenk

Ovaj tenk odslikava stanje u Kini tog doba, kada su zbog nedostatka sopstvene proizvodnje tenkova, kombinovali postojeće komponente iz raznih izvora. Tako Vickers Mk. E Type B ima šasiju ruskog T-26, nešto slabiji motor od ruske verzije i montiran britanski Pom Pom top od 40mm sa četiri granate u šeržeru.



Type 2597 Chi-Ha - Tier 3 laki tenk

Chi-Ha je proizvodio Mitcubishi tokom 30-ih godina 20. veka i po japanskoj klasifikaciji je spadao u srednje tenkove, mada naravno kada se uporedi sa tenkovima drugih nacija, ne čudi što se u igri tretira kao laki tenk. Dobrih manevarskih sposobnosti i sa topom od 47mm koji brzo puca i nišani, Chi-Ha (nazdravlje!) je sasvim konkurentan tenkovima parnjacima iz drugih nacija u igri. Treba se samo paziti protivničkih tenkova sa eksplozivnom municijom velikog kalibra, jer Chi-Ha ima veoma tanak oklop i jedan pogodak takvom granatom ga može potpuno uništiti.



M5A1 Stuart – Tier 4 laki tenk

Tokom drugog svetskog rata, Sjedinjene Američke Države su Kinu snabdele sa oko stotinak M5 tenkova, koji su bili previše slabo oklopljeni za borbe u Evropi, ali su bili sasvim upotrebljivi u sukobima sa Japanskim oklopnim vozilima. U pitanju je vrlo brz, ali slabo oklopljen tenk, koji u igri ima primarno izviđačku ulogu.



Type T-34 – Tier 5 srednji tenk

Posle drugog svetskog rata, Kina je zahvaljujući prijateljskim odnosima sa Rusijom dobila priličan broj tenkova ruskog dizajna, kako bi popunila svoje oklopne snage. Type T-34 je, kako mu i ime kaže, praktično identičan sa ruskim T-34, a jedino se razlikuje po tome što mu je najjači top manjeg kalibra, jako brz, ali nanosi malo štete. Type T-34 je takođe i tenk posle koga morate izabrati da li ćete nastaviti da istražujete lake tenkove ili ćete preći na granu sa srednjim i teškim tenovima.



59-16 – Tier 6 laki tenk

Uslučaju da ste se odlučili za lake tenkove, 59-16 je tenk koji vam sledi. Dizajna koji počinje da liči na moderne ruske tenkove, 59-16 je veoma brz, ima dobar view range, automatski top sa pet granata u šaržeru koji brzo puca i nanosi pristojnu štetu, ali zato ima jako tanak oklop. Kao takav, ovaj tenk je odličan izviđač sa sposobnošću da nanese dosta štete, ali nikako nije dobar za direktan sukob sa srednjim i teškim tenkovima, već isključivo za udri i beži taktiku.



Type 58 - Tier 6 srednji tenk

Type 58 je konvencionalniji naslednik Type-a T-34, sa kojim deli identičnu šasiju. Glavna razlika između ova dva tenka je u većoj i bolje oklopljenoj kupoli koju ima Type 58, a samim tim na nju može da montira i bolji 85mm top. Type 58 je takođe tenk posle koga se dalje tehnološko drvo grana na teške i srednje tenkove.



WZ-131 - Tier 7 laki tenk

Nastavljajući stopama 59-16, WZ-131 je brz tenk tankog oklopa, ali sa moćnim topom od 100mm. Alternativno, tu je slabiji, ali brži 85mm top, koji se može pokazati kao interesantan izbor, pogotovo napunjen HEAT municijom.

WZ-131 je dobar za manevre napada sa boka i izviđanje, ali je u problemu ako se sretne oči u oči sa težim tenkovima.



T-34-1 - Tier 7 srednji tenk

T-34-1 je punokrvni srednji tenk, sa odlično oklopljenom kupolom i 100mm topom vrlo dobre penetracije. Mada malo tromiji na uzbrdicama, ovaj tenk je i dalje dosta pokretljiv.



IS-2 - Tier 7 teški tenk

IS-2 je prvi teški tenk u kineskom tehnološkom drvetu. Istorijski dobijen od Rusa posle drugog svetskog rata, IS-2 je u igri najslabiji ruskom IS-u, sa nešto slabijim motorom i tanjim oklopom, mada sa nešto većom maksimalnom brzinom. Srećom, zadržao je odličan 122mm top, tako da njegov pogodak ume da zaboli i tenkove višeg tier-a.



T-34-2 - Tier 8 srednji tenk

T-34-2 je jedan od prvih tenkova koje je Kina razvila i proizvela nezavisno. Ne dajte da vas naziv ovog tenka prevari, pošto je u stvarnosti mnogo bliži ruskom T-44, nego T-34 modelu.

T-34-2 je tipičan predstavnik ruske škole srednjih tenkova, sa dobrom mobilnošću, odlično oklopljenom kupolom, niskim profilom tenka, ali lošom depresijom topa. Kod njega takođe imate izbor između 122mm i 100mm topa, u zavisnosti od stila igre.



110 - Tier 8 teški tenk

110 je modernizovana verzija IS-2, sa debljim i zakošenijim prednjim oklopom karakterističnog „plug“ dizajna. Ovaj oklop i pristojna brzina ga čine odličnim kandidatom za čeone proboje fronta, a igrači koji imaju iskustva sa ruskim IS-3 tenkom će se osećati kao kod kuće. Glavni top ima kalibar 100mm i sasvim pristojnu 215mm penetraciju sa AP granatama, a tu je i 122mm top koji može biti izuzetno ubitačan ako imate kredita ili zlata za HEAT granate (300mm penetracija).



WZ-120 – Tier 9 srednji tenk

WZ-120 je projektovan na osnovu dizajna ruskog T-54 i zapravo je evolucija Type 59 tenka (koji se u igri pojavljuje kao premium vozilo). Tu su prepoznatljiva niska silueta, zakošeni prednji oklop i skoro neprobojna kupola, a WZ-120 ima i odličan 122mm top (440dmg sa 257mm penetracijom AP granata i čak 400mm penetracijom HEAT granata). Motor je nešto slabiji od onoga na T-54, što sa malo većom težinom zbog kalibra topa dovodi do toga da je ipak tromiji od svog uzora.



WZ-111 model 1-4 – Tier 9 teški tenk

WZ-111 je razvijen u Kini tokom 80-ih godina prošlog veka, kao zamena za IS-2 i IS-3 tenkove ruske proizvodnje, koji su već postajali zastareli. U igri je opet neizbežno poređenje sa ruskim IS-8, na kojeg dosta liči. Kupola je nešto oklopljenija, 130mm top je nešto većeg kalibra od 122mm na IS-8, ali zato ima malo slabiji motor, pa je samim tim malo tromiji od IS-8. Ipak, još uvek je u pitanju jedan od pokretljivijih teških tenkova ovog tier-a, pa to treba iskoristiti i igrati ga agresivno.



121 – Tier 10 srednji tenk

Dalja evolucija srednjih tenkova po uzoru na ruske modele je nastavljena i u slučaju 121. U odnosu na ruski T-62, 121 ima nešto deblji oklop tela tenka, top većeg kalibra (122mm) koji pravi veću štetu, ali puca sporije u odnosu na top T-62, a uz to je 121 u manevrima malo tromiji od svog ruskog pandana. Ovo ga čini više udarnim tenkom koji nagine ka teškim tenkovima, a manje izviđačem, pa se treba prilagoditi tome.



113 – Tier 10 teški tenk

Iznenadjujuće, kineski tier 10 teški tenk napušta „plug“ oblik prednjeg oklopa i usvaja dizajn koji više liči na srednje tenkove i u isto vreme omogućava lakše provirivanje iza ćoškovia tako da se prednji oklop drži pod uglom. 113 je lakši i mekši od svojih ruskih pandana (IS-7 i IS-4), ali je zato dosta pokretljiv i ima veoma pristojan 122mm top koji dosta brzo puni. Ovo je odličan tenk, a jedina mana mu je to što ni po čemu nije poseban u odnosu na konkurente.



Sve u svemu, kineski tenkovi su dobar dodatak World of Tanks-u, koji unosi još raznovrsnosti u izbore koji se nalaze pred igračem i produžava zainteresovanost kod onih koji žele da „pređu igru“ tako što će istražiti sve tenkove koji postoje.

Ostaje da vidimo kakvi će biti kineski lovci na tenkove, kineska artiljerija i nove kineske srednje i teške tenkovske grane...

Ono što nije toliko sjajno je činjenica da kineski tenkovi ne donose mnogo toga drugačijeg, jer osim jedinstvenih lakih tenkova višeg tier-a, u kineskom drvetu nema ništa što već nismo videli. Ovo naravno nije toliko krivica Wargaming-a, već istorijska činjenica, jer su Kinezi zaista svoje tenkove i razvijali po uzoru na druge nacije (primarno Rusiju). Ostaje da vidimo kakvi će biti kineski lovci na tenkove, kineska artiljerija i nove kineske srednje i teške tenkovske grane, koje će Wargaming ubaciti pre ili kasnije, a do tada ćemo rado da zujimo u WZ-132 i nerviramo nemačke teškaše.

Autor: Aleksandar Ilić

SINE MORA

Nećemo ubaciti šaljivi podnaslov na osnovu imena igre!

90%

89



- ✓ Vizuelno lepo i sa stilom
- ✓ Modernizovana nostalgija
- ✓ Maštovito
- ✗ Ipak i dalje blizu proseka
- ✗ Tu i tamo nejasna priča

Platforma:

PC, XBLA, PSN

Razvojni tim:Digital Reality,
Grasshopper Manufacture**Izdavač:**

Microsoft Studios / Kalypso Media

**Web:**

www.sinemoragame.com

Cena:

7€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: intel i5

RAM: 2 GB

HDD: 300 MB

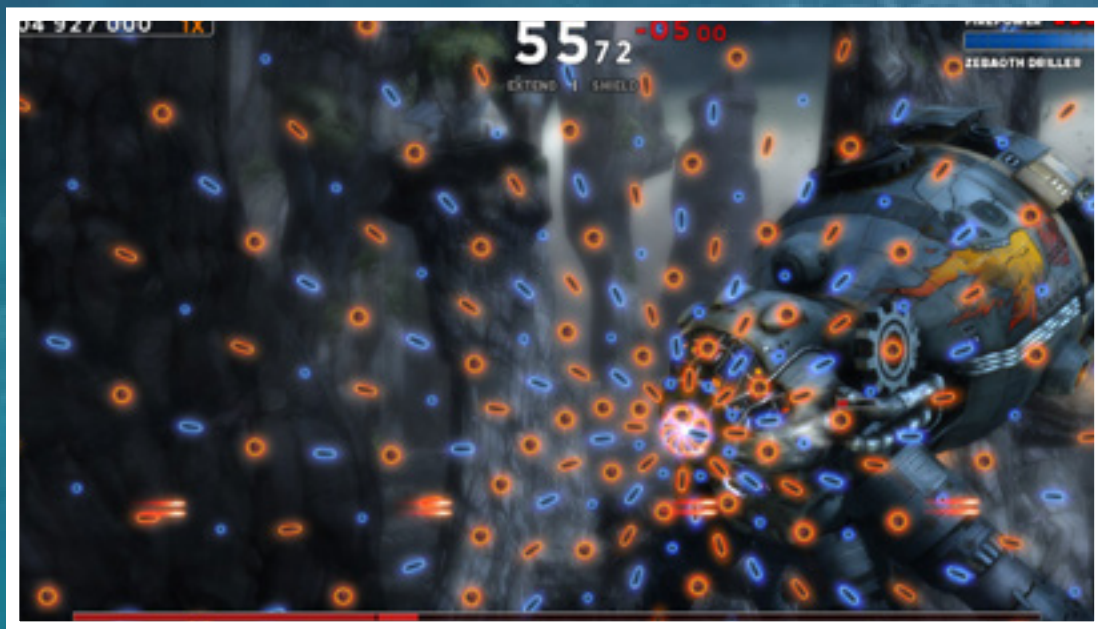
Grafika: Geforce 8800

U startu bih voleo da odmah sada, sada odmah pređemo preko činjenice da se igra zove Sine Mora. Ok, smešno je malo, MORA da bude. Udahnite duboko, izdahnite pa da nastavimo.

Sine Mora je jedna od onih igara za koju ste čuli, možda i videli ali samo najverovatnije čuli i čuli ste da je kul. Onda ste videli kakav je tip igre u pitanju i zapitali se "Pa šta je tu toliko kul?". Jeste, Sine Mora je shoot em up, sajdsrolling pucačina sa aviončićima. "Bullet Hell" ako baš preferirate tačan žanr ali je daleko bolja nego što na prvi pogled deluje.

Mnogo metaka, eksplozija, brzine, power upova i slično. Zvuči dosadno – nije.

Mi inače u redakciji tu i tamo potpalimo ovu našu arkadnu napravu i od milion igara na njoj ne možemo da se odlučimo šta bi igrali i nekako uvek završimo sa Cabalom ili Carrier Air Wingom. Oni koji znaju šta su ova dva, znaju, oni koji ne znaju – google vaš drugar. Od te dve igre, bacimo fokus na ovu drugu. Ako ste upoznati sa igrom znate da je u pitanju 2D (sa strane) pucačina u kojoj vodite jedan od tri aviončića i tako, uništavate zle armije širom sveta. Mnogo metaka, eksplozija, brzine, power upova i slično. Zvuči dosadno – nije. Igra je bila relativno kratka ali jako zabavna. E pa Sine Mora je isti taj fazon samo u današnjici, sa boljom grafikom, maštovitom pričom i interesantnijom izvedbom.



Za razliku od ove starije igre, ovde nemate health već vreme. Pa tako svaki put kada vas rešetaju, vi gubite vreme što mu u stvari dođe kao svojevrsan health. Kada ponestane vremena, mrtvi ste. Kada ste mrtvi, imate određen broj kredita (života) koje kada istrošite igrate od početka. Ok, nije toliko surovo ali igrate od početka čeptera što ponekad ume da se oduži i onda kada vas poslednji boss izdeveta, malo vas zaboli u srcu što idete skroz od početka tog nivoa.

Ono što odvaja Sine Moru od starijih naslova je prelepa grafika, kvalitetni meniji, postojanje priče i sve prosto izgleda jako lepo.

Druga zanimljivost i novina je što možete usporiti vreme na par momenata i tako izbeći mestimične oluje metaka kojima će vas bossevi uglavnom obasipati. Ume ponekad da dobro pomogne i preokrene situaciju u vašu korist ali najbolje je da se na to oslanjate samo kad baš morate jer se ta mogućnost polako troši, a ne obnavlja se baš lako. Sem ta dva detalja, ostalo je sve isto kao i u starijim igrama tog žanra. Imate razne power upove, poboljšanja oružja, dodavanje vremena i slično. Ono što odvaja Sine Moru od starijih naslova je prelepa grafika, kvalitetni meniji, postojanje priče i sve prosto izgleda jako lepo. Kontrole su knap, a muzika taman.

Priča igre je doduše malo naprednija od igara koje su definisale žanr.

Tu je potrebno pomenuti da je glasovna gluma super, iako nećete ništa razumeti jer jezik kojim svi govore zvuči kao neki miks rumunskog/kineskog/ruskog sa izletima u španski i japanski. Tako da je titl obavezan.

Priča igre je doduše malo naprednija od igara koje su definisale žanr. Pa tako se priča razvija naizmenično u dva vremenska perioda i sa nekoliko protagonista. Glavni akteri i međusobni neprijatelji su Imperija i Enki. Imperija je naravno glavni negativac u celom univerzumu, a u prvoj priči vi vodite besnog oca koji je rešio da osveti smrt sina i uništi

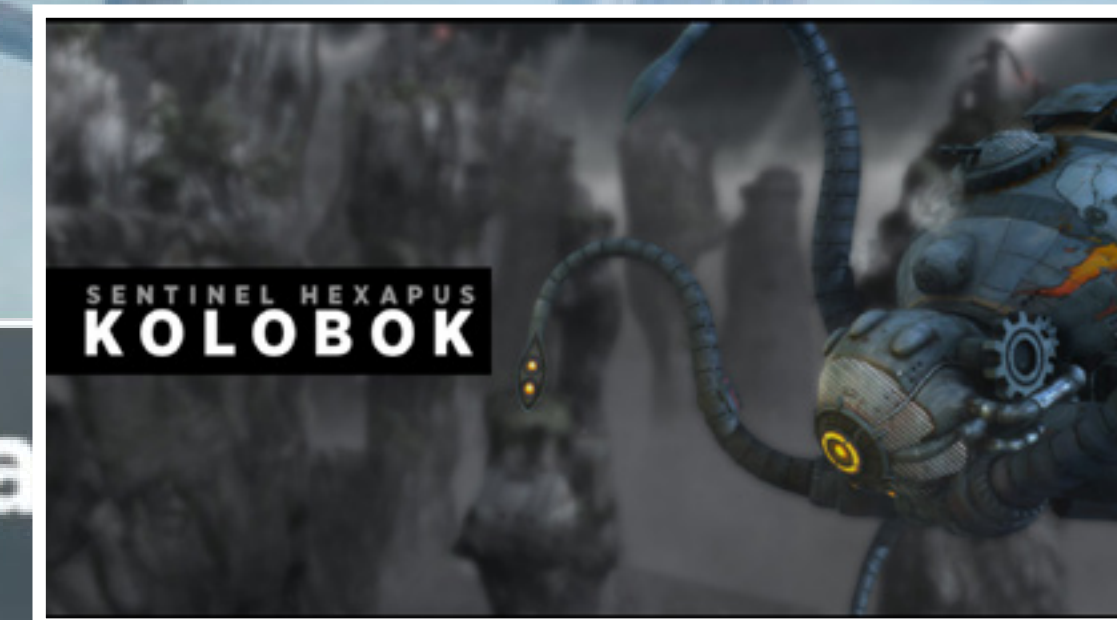
Imperiju koja je pogubila istog jer je jedini odbio da izvrši genocid nad Enkijima. Druga priča je malo drugačija i vrti se oko poslednjih preživelih iz Enki rase koji se trude da unište Imperiju i osвете se za svoje istrebljenje.

Malo je anime fazon cela stvar ali sa zapadnim twistom definitivno i to čini priču dosta pitkijom i zanimljivijom. Neretko će se dešavati da tokom igre promenite perspektivu, a to je možda najizraženije kod boss fajtova. Čak i na normalnoj težini ponekad ćete se naći u škripcu i istrošićete kredite očas posla. Ali ako se dovoljno skilujete možete se okušati i na većim težinama gde se pravila menjaju, kredita je manje a sve je brže i luđe. Srećom možete i van glavne priče igrati tj. vežbati fajtove sa bosevima pa tu možete lagano da oštrite skil.

Sine Mora u svom žanrovskom univerzumu sasvim lepo dela i mislimo da nema konkurenciju.

Sine Mora je veoma lepo osveženje u već davno zaboravljenom žanru. Priča je taman mada ćete je ponekad teško ispratiti zbog količine dešavanja na ekranu. Sem toga, stvarno nekih problema nema u ovoj igri. Nije vrh vrhova ali je jako osvežavajuće. Lepi meniji i ceo vizuelni doživljaj dosta dodaje celom utisku. Lepa revitalizacija već dokazanih koncepata ali ne očekujte neko čudo od igre jer se Sine Mora zahvaljujući nekim površnim detaljima odvaja od proseka dok je u biti sasvim ista kao i neke lošije (manje dobre) igre. Opet, trenutno Sine Mora u svom žanrovskom univerzumu sasvim lepo dela i mislimo da nema konkurenciju.

Da košta standardnih 50€, ne bi se usudili da dajemo ocenu veću od 80 ni u ludilu ali samo jer košta jedva 7 evra, mislimo da je ova ocena sasvim na mestu, a sama igra odlična kupovina. Ako ste ikada voleli ovaj tip igara, Sine Mora će vas oduševiti. Opet, ako niste fan žanra, a probali bi nešto novo i divlje, Sine Mora je sasvim dobar izbor za neku kežual igru.



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**